

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial X
ANÁLISIS EN EXCLUSIVA
MOTO GP3
ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
Inclínate ante el campeón
REPORTAJE
SCARFACE
Descubre cuál es el precio del poder
LOS ANÁLISIS MÁS NOVEDOSOS
CONKER: LIVE&RELOADED
GTA SAN ANDREAS
BATMAN BEGINS
WORMS 4: MAYHEM
PRIMEROS VISTAZOS DE: The Matrix: Path of Neo, Serious Sam 2 y Kingdom Under Fire: Heroes
NÚM. 42 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943 00042



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 04 84

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carmelo Sánchez, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Oficina en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Oficina en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
8/05





Xbox: ¿Y ahora qué?

Suponemos que esa es la gran pregunta que viene rondando por la cabeza de muchos de nuestros lectores desde el mismo momento en que se anunció el lanzamiento de Xbox 360 para finales de este mismo año. ¿Tiene Xbox los días contados?

Como siempre en estos caso, será el tiempo quien dicte el discurrir de los acontecimientos, pero si queréis saber nuestra opinión -para eso está al fin y al cabo este espacio- lo cierto es que creemos que Xbox todavía tiene cuerda para rato, y al menos durante el próximo año -hacer pronósticos en este sector a más de un año vista es demasiado aventurado-, el protagonismo de Xbox estará todavía por encima del de la consola de nueva generación de Microsoft.

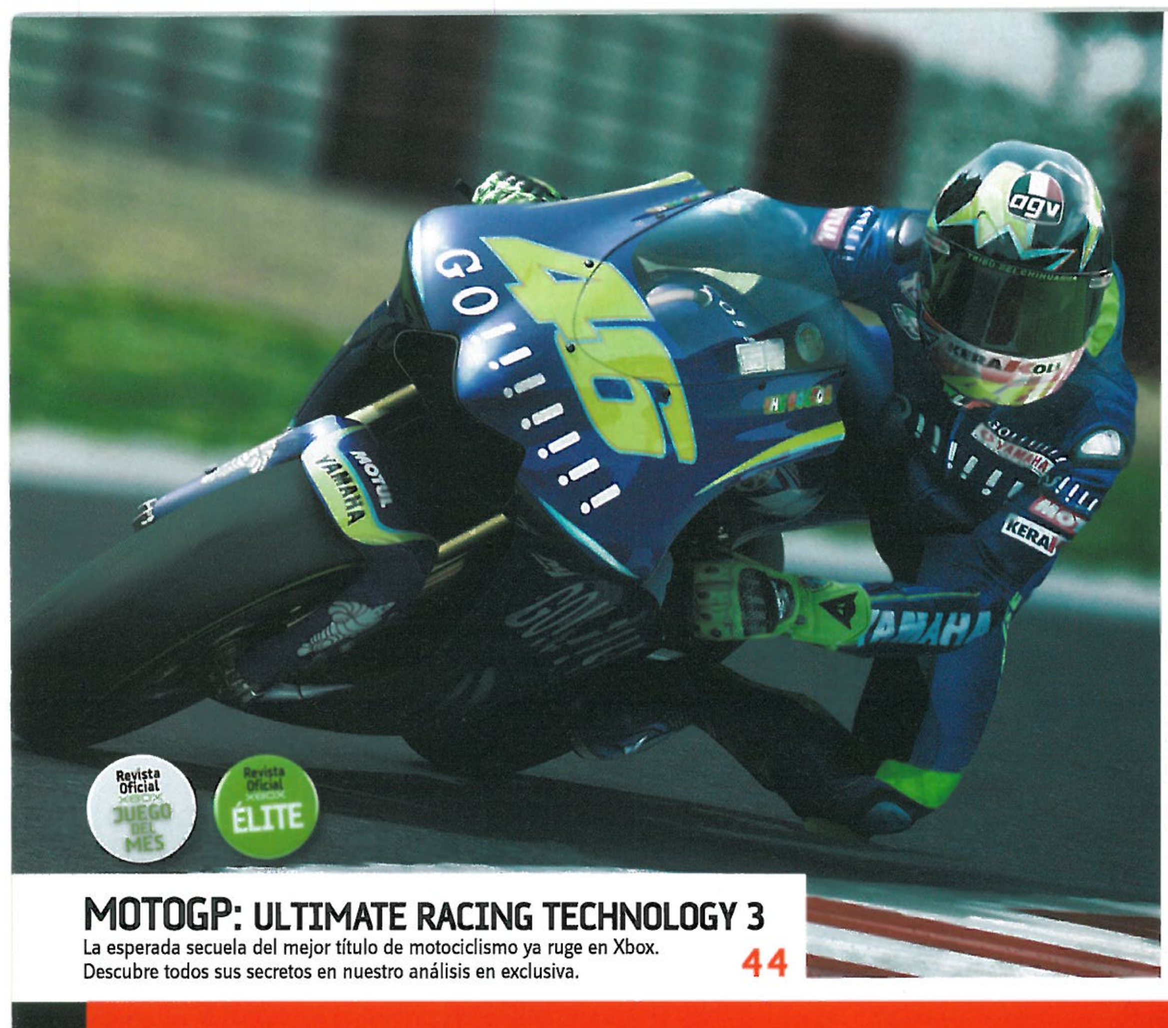
Las razones para aventurar este vaticinio son variadas, pero la primera y principal es evidente: mientras que Xbox cuenta ya con un millonario parque de unidades vendidas a nivel mundial, las cifras de Xbox 360 tardarán un tiempo considerable en alcanzar magnitudes similares -aunque las previsiones de Microsoft son francamente optimistas al respecto-. Como ya pasó inicialmente con las consolas de Sony, la transición entre PSone y PS2 fue más lenta de lo que inicialmente se pensó y buena parte de culpa en ello lo tuvo el factor anteriormente expuesto. De hecho, no nos atreveríamos a calificar a la PSone como una máquina extinta, pues pese a que prácticamente ya no se realizan juegos para dicha plataforma, los propios usuarios se han encargado con obcecación de no permitir que la consola pase a formar parte del pasado.

Pero es que además, para cuando PS2 salió al mercado, la PSone era una consola exprimida hasta la saciedad, algo que no se puede decir de Xbox. El potencial de la consola de Microsoft no ha sido todavía explotado al 100% y estamos seguros que todavía nos quedan por ver juegos que nos sorprenderán por ofrecernos cosas que hace 3 años nos hubieran podido parecer inalcanzables.

Es cierto que la mayoría de las grandes empresas editoras han puesto su maquinaria a pleno rendimiento para trabajar en juegos para la próxima generación de consolas, pero no menos cierto es que ello no va a suponer que se abandone el desarrollo para la actual generación. ¿Cómo renunciar a lanzar juegos para máquinas que poseen millones de usuarios en todo el mundo en detrimento de otras cuyo éxito está aún por definirse? Si nos fijamos en muchas de las grandes franquicias del sector -*Splinter Cell*, *FIFA*, *Prince of Persia*, *Pro Evolution Soccer*...-, lo que observamos es que ninguna de ellas se va a permitir el lujo de no visitar a Xbox o a PS2 en sus próximas entregas.

Tal vez, la única excepción a esta norma sea la anunciada llegada de la tercera entrega de la emblemática saga *Halo*. ¿De verdad se lanzará tan sólo para Xbox 360? De momento, eso es lo que se ha comunicado, y no hay nada que indique lo contrario. La cuestión es: ¿renunciará Microsoft a las millonarias ventas que conseguiría *Halo 3* si se editase para Xbox a cambio de que el juego se convierta en el impulsor principal en la expansión de su nueva consola? A día de hoy, la respuesta a esta pregunta es afirmativa, pero quién sabe, no nos atreveríamos a poner la mano en el fuego...

José Emilio Barbero
Director



MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3
La esperada secuela del mejor título de motociclismo ya ruge en Xbox. Descubre todos sus secretos en nuestro análisis en exclusiva. 44



↑ SID MEIER'S PIRATES! 58



↑ CONKER: LIVE AND RELOADED 62

Sumario 42



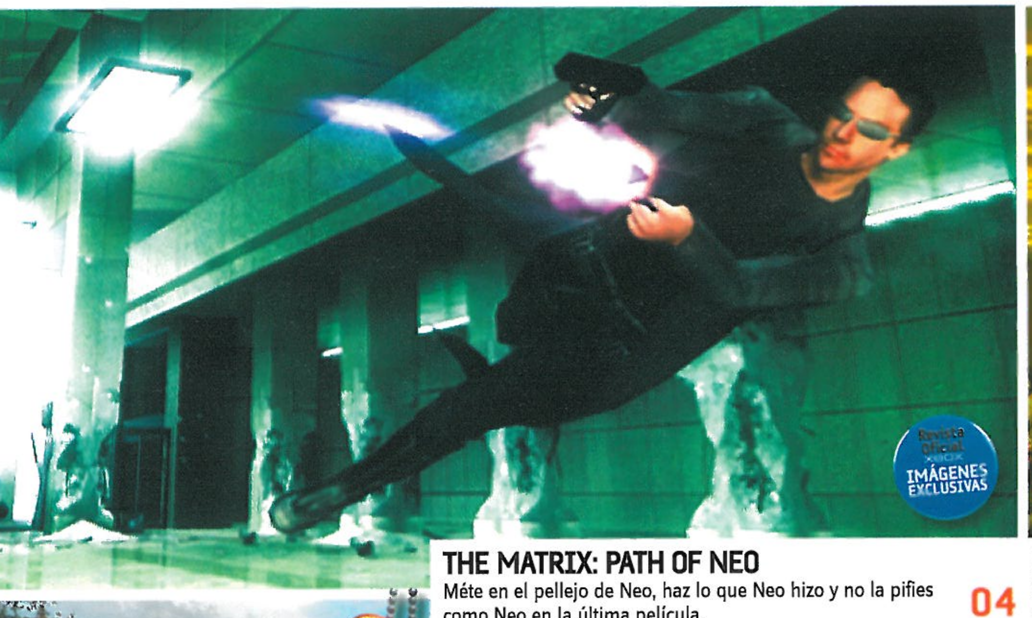
BATMAN BEGINS 68
Ahora puedes controlar a Batman antes incluso de que se convierta en el defensor de la ciudad de Gotham.



WORMS 4: MAYHEM 74
Ofrece todo lo que un jugador desea pero unido bajo un solo paraguas: el del entretenimiento puro. Imprescindible para *fans* de la saga.



CONFLICT GLOBAL TERROR 30
La última entrega del shooter táctico por equipos globaliza una propuesta excelente.



THE MATRIX: PATH OF NEO

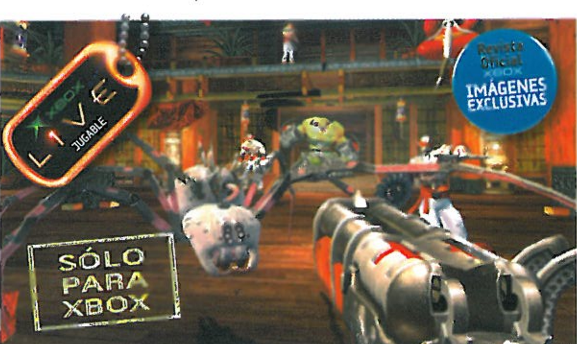
Méte en el pellejo de Neo, haz lo que Neo hizo y no la pifies como Neo en la última película. **04**



KINGDOM UNDER FIRE: HEROES

Este último capítulo de la saga promete proyectar tan sanguinolenta y orgiástica propuesta hasta límites nunca vistos. **10**

↑ CALL OF DUTY: BIG RED ONE 23



SERIOUS SAM 2

Sam se dedica ahora a perseguir a su enemigo mortal Mental, en un juego construido a partir de un motor nuevo. **08**



XBOX LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles. **70**



SCARFACE

Desde la ROX os damos la bienvenida al juego sobre películas de gángsters más brutal de la historia. **36**



GTA SAN ANDREAS

El mejor juego de Rockstar llega por fin a Xbox cargadito de novedades. No te lo puedes perder por nada del mundo. **52**

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJES

ANÁLISIS

PLAY:LIVE

PLAY:MORE

DEMOS JUGABLES

VÍDEOS

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

Salva a Morfeo con un arma o con lo que sea, pero sálvalo.

The Matrix: Path of Neo

Un juego de Matrix con el que querrás tomar la píldora roja



Llega el momento que todos los *fans* de *Matrix* estaban esperando, el momento en el que, tras un largo sueño, despiertan conscientes de que la salvación del ser humano está en sus manos. *The Matrix: Path of Neo* brinda la oportunidad de meterte en el pellejo de Neo, hacer lo que Neo hizo y, con un poco de suerte, no pifiarla como Neo en la última película.

Dicen que la trilogía fílmica al completo aparecerá representada en el último título de Shiny inspirado en *Matrix*. Esta empresa de desarrollo se encargó también de *Enter The Matrix*, pero todavía no sabemos si se trata de una secuela mejorada (una especie de *reloaded*), o de algo más revolucionario.

En el juego deberás combatir a lo largo y ancho de todas las secuencias clave de la trilogía de *Matrix* y sortear los escenarios más conocidos, desde las lecciones de kung-fu como salvador fugado hasta el enfrentamiento final con los mil y un Smiths. También podrás relacionarte con los miembros principales del elenco, como Laurence Fishburne y Hugo Weaving, los cuales gozarán de una recreación digital muy realista. Ardemos en deseos de encontrarnos con Trinity durante la fiesta ilegal en el almacén...

«Embarcarnos en un nuevo proyecto de *Matrix* es algo fascinante», nos contó Jim Caparro, presidente y oficial ejecutivo de Atari. «Los hermanos Wachowski han creado un universo de gran riqueza y unas posibilidades creativas prácticamente ilimitadas. Semejante espacio interactivo es el mundo ideal para explorar dichas posibilidades. Con *The Matrix: Path of Neo*, los hermanos Wachowski brindan a sus legiones de incondicionales lo mejor de lo mejor: la primera oportunidad de revivir en primera persona la experiencia de Neo.

Caparro se negó a desvelar más información sobre estas «nuevas aventuras», pero todo apunta a que podremos alterar los finales de las películas y, con un poco de suerte, liberar de verdad al ser humano en lugar de reinstalarlo de nuevo en Matrix. A fin de cuentas, controlaremos a El Elegido y tomaremos todas las grandes decisiones que afectarán al destino final de la raza humana. Sin embargo, antes de afrontar semejante dilema tendremos que vérnoslas con los agentes que cambian de forma, sortear escenas a cámara lenta y liquidar a unos cuantos de esos calamares robóticos tan duros de pelar.


Como en la película, Neo es capaz de ejecutar saltos impresionantes.

Dispondrás de armamento pesado para cargarte a los malos.





↑ Con el modo a cámara lenta podrás demoler edificios enteros con gesto pausado y esa pose de tipo duro que tan hondo cala entre las féminas.

Información Adicional

CA-NEOS
Entre los primeros nombres que se barajaron para hacer de Neo destacaron los de Johnny Deep, Will Smith, Val Kilmer y Ewan McGregor.

GENTE DE ALTURA
Durante el rodaje de las secuelas de *Matrix* en Australia se publicó un anuncio peculiar: los creadores buscaban a gente alta que quisiera ganar unos dólares haciendo de duplicado del Agente Smith.

NEO Y ALICIA
The Matrix se inspira con descaro en *Alicia en el País de las Maravillas.* Por este motivo, Neo tiene que «perseguir al conejo blanco» al principio de la primera película.



↑ Se te ha caído una moneda. Ejecuta un mortal hacia un lado y recógela.



↑ Procura que sea el agente Smith quien se la pegue contra el tren, y no Neo.

TODOS CONTRA NEO En esta ocasión no tendrás que preocuparte únicamente de los agentes Smith...

Aunque los agentes pueden adoptar la imagen de otros personajes en Matrix, en esta ocasión también deberás vértelas con policías y oficiales de los SWAT.

Estos tipos hacen cualquier cosa que les ordenen los agentes, sin pararse a pensar que en realidad están trabajando para seguir encerrados en Matrix. ¡Menudos polis estúpidos! Dotados de escudos antidisturbios, chalecos antibalas y armas de primer orden, su presencia anuncia siempre la pronta llegada de los agentes. En cuanto veas a alguno, sal por piernas.



← Armados con bastones luminosos, estos tipos pueden bloquear tus ataques gracias a los escudos antidisturbios. Además, no sabrás cuándo están a punto de metamorfosearse en agentes.



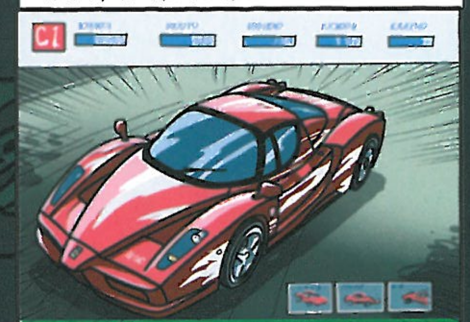
← Disponen de armas tan desagradables como el gas de pimienta. En ocasiones los descubrirás cambiando de aspectos pero, de todos modos, no te metas con ellos.


En la penumbra de la habitación, Andrea y Sonia se disponen a pasar una excitante tarde llena de emociones...
...bien, te toca, ¿cómo te gusta a ti?
Uhmmmm... ese, el negro! Pero un poco más potente
¿Estás segura? ¿Crees que aguantará hasta el final? Piensa que tiene muchas curvas.
Seguro que aguanta. Además prefiero las salidas explosivas
jajajajaja!!



Las chicas empiezan una partida de FORZA MOTORSPORT. Antes de la carrera, tunean su coche al máximo, por dentro y por fuera.

Personalizan todo: faros, alerones, motor, transmisión...



sobrealimentadotes, suspensión, niveles...



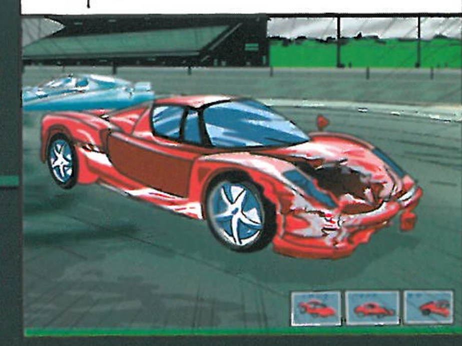
color, vinilos... ¡tienen un millón de posibilidades! Después, eligen su circuito favorito.



Y empieza la carrera. Tienen en sus manos el simulador de coches más real: el escenario, las reacciones, el paisaje...



...y hasta las averías. Su objetivo: alcanzar la meta y volver a empezar



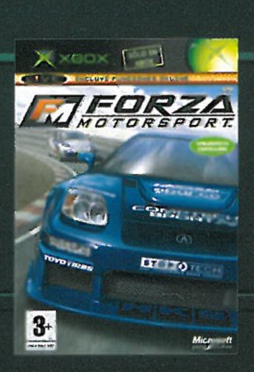


Sólo en Forza Motorsport, tú eres el diseñador y el piloto. 200 coches de las mejores marcas. Un millón de combinaciones para tunearlo hasta conseguir la máquina perfecta. Daños y averías reales. Los mejores pilotos del mundo te esperan en tu casa con Xbox Live. Haz que todos vean el culito de tu coche en el asfalto con Forza Motorsport.

Lejos de allí, dos chicos conectados a Xbox Live...







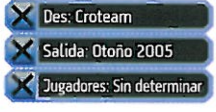
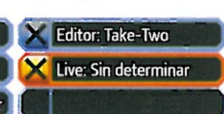


Tune into www.fmc.tv

No sabemos para qué sirve, pero seguro que lo vas a necesitar.

Serious Sam 2

Sam vuelve a la carga, más serio que nunca

- Des: Croteam
- Editor: Take-Two
- Salida: Otoño 2005
- Live: Sin determinar
- Jugadores: Sin determinar

Serious Sam se convirtió en un juego de culto desde el primer día; un shooter en primera persona sin grandes pretensiones y con más enemigos de los que cualquier guerrero era capaz de digerir.

Continuando con la trama del original, Sam se dedica ahora a perseguir a su enemigo mortal Mental, quien estuvo a punto de hacer desaparecer el planeta Sirius. De camino hacia Sirius, el cerebro de Sam es secuestrado por los telépatas Grandes Magos de Sirius, quienes lo envían a buscar los fragmentos de un medallón místico, esparcidos por toda la galaxia. Con estos fragmentos, Sam acumulará el poder necesario para derrotar a Mental.

Construido a partir de un motor completamente nuevo, *Serious Sam 2* es, según prometen desde Croteam, «cien veces más complejo que el juego original», aunque mantiene la misma jugabilidad alocada que permitió al primer *Sam* destacar por encima de la mediocridad reinante en el género. Croteam promete también que en este *Sam* aparecerán más enemigos en pantalla de los nunca vistos hasta la fecha, hecho que redundará en innumerables hordas de monstruos, demonios y niños de piel azulada y siniestras intenciones.

El juego contará con unos 24 niveles de amplitud desmesurada ambientados en siete mundos distintos plagados de pantanos, junglas, volcanes, páramos helados y ciudades alienígenas. Sam deberá hacer frente a más de 35 tipologías nuevas de alien, cada una de las cuales gozará de una personalidad propia e intransferible. «*Serious Sam 2* conseguirá que el jugador se ría a carcajadas», aseguran desde Croteam. Así pues, merced a la generosa oferta de brujos tipo *Mago de Oz*, pigmeos o piojos gigantes, la diversión parece estar asegurada. Y por si todo esto fuera poco (hemos de confesar que los pigmeos asesinos jamás nos aburren), se rumorea que el juego ofrecerá nuevas opciones de combate a lomos de todo tipo de vehículos y animales. Por si te lo estás preguntando, la respuesta es sí: podrás trasladar a todos los vehículos y animales, así como las armas, a las partidas *on line* para enfrentarte a la marabunta de incondicionales de *Sam* que mora en los cinco continentes. Aunque los pormenores de la jugabilidad Live todavía están pendientes de confirmación, esperamos que Croteam establezca una marca que ronde los 32 jugadores. Mucho tendrían que torcerse las cosas, pues, para que *Serious Sam 2* no acabe acaparando una cohorte de seguidores mucho más amplia que la del juego original.


Los malos son más grandes y numerosos. ¡Menudo festín!


Lengua, te presento a la sierra; sierra, he aquí a la señora lengua.





↑ En *El Mago de Oz* bastó con un cubo de agua, pero mucho nos tememos que para matar a estas dos criaturas el plomo va a ser más efectivo.

Información Adicional

TANGA GIRLS... Y TANGA BOYS

Los incondicionales de *Serious Sam* debieran acudir de inmediato a www.cafepress.com para alucinar con los objetos que allí se venden. Desde cintas a camisetas, pasando por curiosidades tales como los tangas de Serious Sam, para él y para ella, o los baberos de bebé. ¿Es que el mundo se ha vuelto loco?

SOBRE RUEDAS

Parece ser que los Bull Soldiers del original volverán a la carga en la secuela. Pero lo mejor es que algunos, en lugar de patas, lucirán ruedas de oruga. ¡Impresionante!



↑ ¡Regresa a *Unreal*! No te pierdas el tamaño de este mapa y del poblado inferior.



↑ Cualquier cosa que se desplace sobre ruedas de oruga tiene que ser malo.

PELOTÓN MONSTRUOSO Cuatro enemigos nuevos para afinar la puntería. ¡A por ellos!



El Cíclope Albino
¡Apunta al ojo! Este tipo afirma estar interesado por la ornitología, la poesía romántica y los postres cocinados con niños desmembrados. ¡Qué encanto!

Bárbaro
Un homosexual latente, todo músculos y fibra, pero que tiene mucha mala leche. Mucho cuidadito con ese hacha que blande con gesto amenazador.

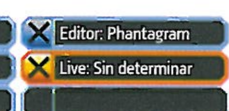
Jefe
Parece un pitufo, pero no te dejes engañar. Esta especie de Yoda demoníaco no dudará en freírte y comerte al pil-pil.

Soldado Sci-fi
Parece salido del reino de *Unreal*, pero la desorientación poco le importa. Cuando se cabrea, más vale salir por piernas.

↑ El mejorado sistema de combate redundará en batallas espectaculares.

Kingdom Under Fire: Heroes

¡Por fin Phantagram anuncia la secuela de su excelente juego de estrategia en tiempo real!

- Des: Blueside
- Editor: Phantagram
- Salida: Invierno 2005
- Live: Sin determinar
- Jugadores: 1

Todo el mundo sabe que somos grandes admiradores de *Kingdom Under Fire: The Crusaders*. Mitad machacador de botones, mitad juego de estrategia de altos vuelos, se erigió en la fantasía épica por excelencia. Caballeros heroicos enfundados en relucientes armaduras dirimían con orcos, vampiros y criaturas de distinto calado algunas de las batallas más impresionantes que se han visto jamás en el entorno Xbox.

No es de extrañar, pues, que la producción de una secuela, por cortesía de la editora surcoreana Phantagram, nos haya llenado de gozo, más si cabe al tener en cuenta que este último capítulo de la saga, *Kingdom Under Fire: Heroes*, promete proyectar tan sanguinolenta y orgiástica propuesta hasta límites nunca vistos.

El juego continúa con la historia épica de Bersia, un enorme y tolkiano continente poblado por belicosos clanes de humanos, orcos y elfos oscuros. Pero las coincidencias no acaban aquí: muchos de los personajes jugables de *Heroes* se extraerán directamente de las filas que el ordenador controlaba en *KUF: The Crusaders*. Los veteranos de la saga, por ende, sabrán por fin lo que se siente al decidir los designios de Ellen la espadachina o el ogro Urukubarr.

Si los elementos de estrategia en tiempo real tipo RPG sirvieron para dotar a *The Crusaders* de gran profundidad, no es menos cierto que los espectaculares combates fueron los que dejaron boquiabiertos a la mayoría de usuarios. No sorprende, pues, que Phantagram haya decidido volver por sus fueros en este apartado. Una incontenible horda de nuevas criaturas terrestres y aladas asolarán hasta el más recóndito palmo de tierra del mapa, con la intención última de que los personajes jugables puedan poner en práctica su amplio arsenal de movimientos y poderes especiales, hecho que lo distanciará un tanto de la histeria martillea-botones al más puro estilo *Dynasty Warriors* en la que parecía inspirarse hasta la fecha.

También ofrecerá tres nuevos modos Live, más que suficiente para superar con creces el simple modo de batalla para dos jugadores que lució el *KUF: The Crusaders* original. Aunque todavía no se sabe el número de jugadores que podrán jugar a la vez (esperamos como mínimo ocho), los modos ya han sido anunciados: Batalla de Pelotones (el típico deathmatch), Batalla de Héroes (un festival de mandobles sin preocuparse por tácticas ni estrategias) y Cooperativo, para todos los aspirantes a Aragorn y Gandalf que en el mundo hay.

El mes que viene esperamos disponer de mucha más información al respecto, merced a una prueba en primera persona con *Kingdom Under Fire: Heroes* de la cual hemos disfrutado en el E3.



↑ Mejor no incordies demasiado a estos tipos con tan malas pulgas.



↑ Nuevos movimientos, poderes y aptitudes mágicas.

LA EXALTACIÓN DEL HÉROE

Haciendo amigos entre los buenos, los malos y los muy feos de Kingdom Under Fire: Heroes

ELLEN
Ellen apareció en el juego original; era la lugarteniente armada con arco de Gerald (el primer personaje que los jugadores podían controlar en *The Crusaders*). Mitad elfa, mitad mujer, pero toda ella arrebatadora, demuestra muy buenas artes con la magia. Seguramente se erigirá en un pilar imprescindible dentro de la nueva aventura.

URUKUBARR
Grande, gordo, feo y apestoso, Urukubarr es un jefe ogro que originalmente apareció como lugarteniente controlado por el ordenador en las últimas misiones de *The Crusaders*. Este tipo es todo fuerza bruta y ama la sangre, de modo que los aficionados a la magia debieran prescindir de él.

MORENE
Una política medio vampiro que aboga por los asesinatos a sangre fría como método racional para hacer campaña electoral, se erigió en la Reina de las Brujas de *The Crusaders* y en uno de los más aclamados, como demuestra su retorno en *Heroes*. Ideal para amantes de las multipartidas estratégicas.


¿Quién dijo que la guerra era aburrida?


Más imaginativos que los elefantes de Tolkien.

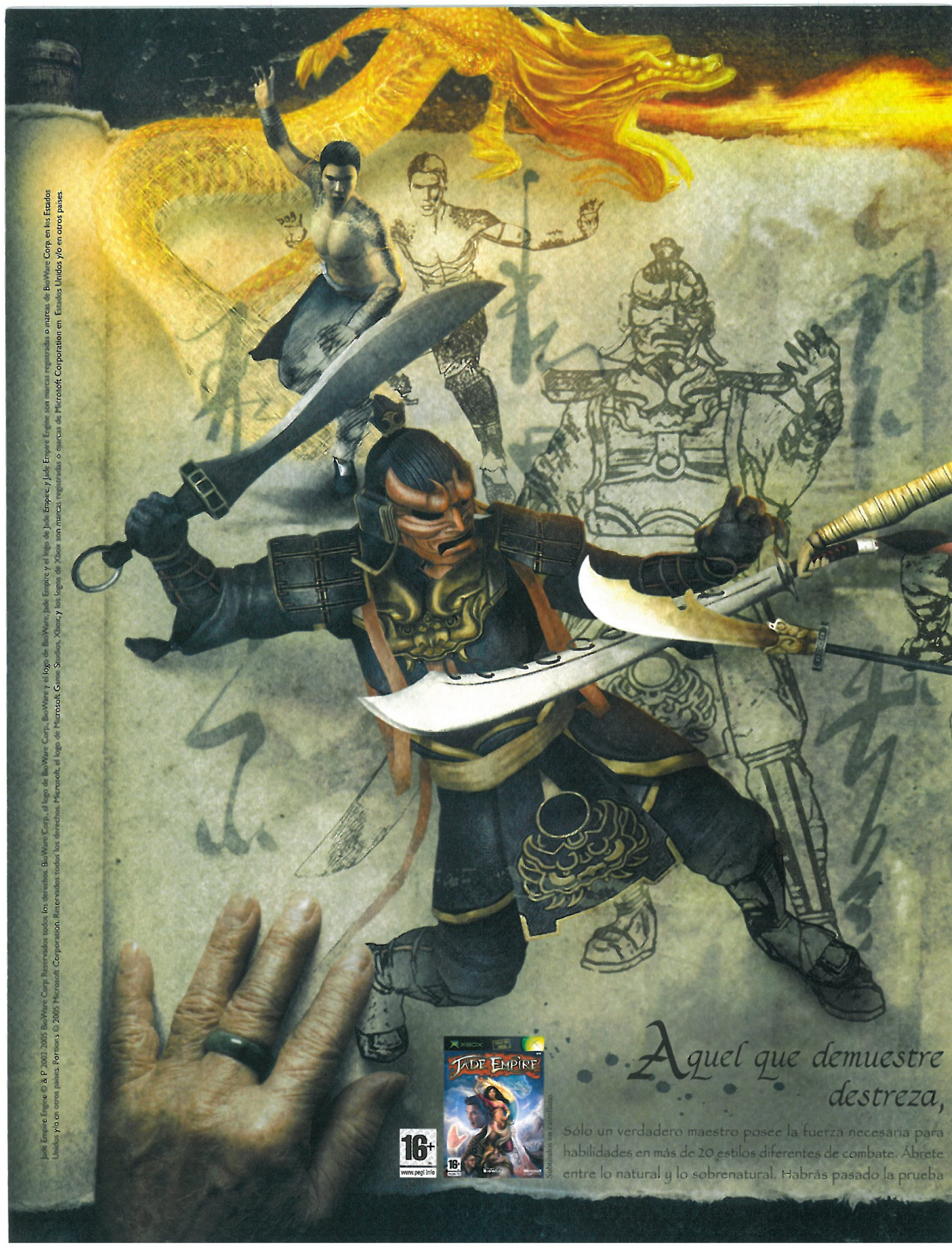
Información Adicional

LOS SIETE MAGNÍFICOS
Todavía no se sabe cuántos serán nuevos y cuántos ya conocidos. Esperemos que, como en *KUF: The Crusaders*, cada personaje disponga de su propia campaña gigante.

EN SOLITARIO
Ofrecerá no sólo las misiones de campaña tradicionales, sino también misiones configurables y aleatorias. Esto ayudará a aumentar su longevidad.

MUCHA MARCHA
Si tienes una partida de *KUF: The Crusaders* guardada, alucinarás cuando arranques *Heroes*. Se trata de una sorpresa que los creadores del juego mantienen, de momento, en secreto.

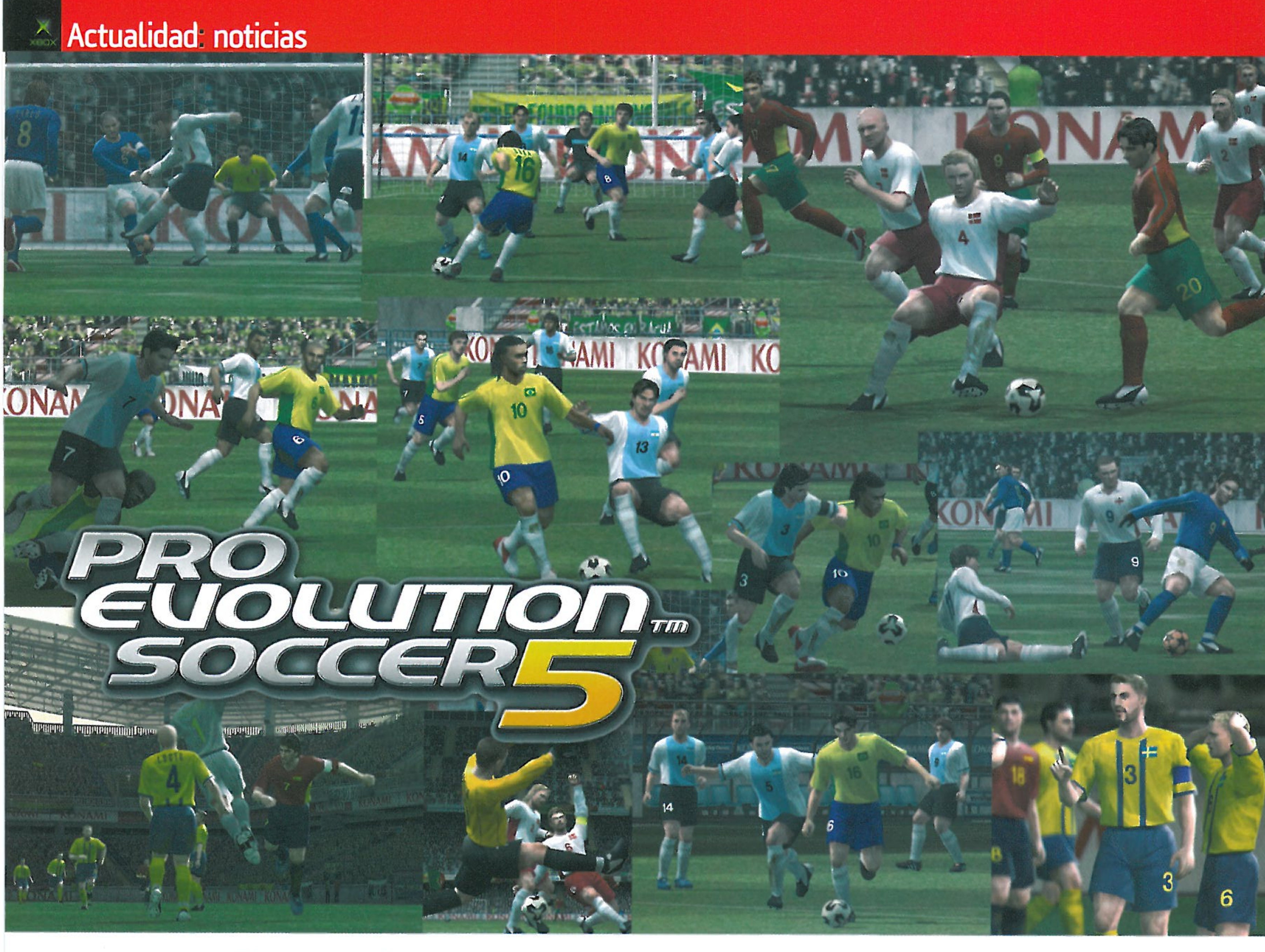
Las batallas fantásticas son tan intensas que los machazos te dolerán en la piel.



Aquel que demuestre destreza,
Sólo un verdadero maestro posee la fuerza necesaria para
habilidades en más de 20 estilos diferentes de combate. Ábrete
entre lo natural y lo sobrenatural. Habrás pasado la prueba
XBOX
JADE EMPIRE
16+
www.pegi.info
Subtítulos en castellano.
Jade Empire Engine © & P 2002-2005 BioWare Corp. Reservados todos los derechos. BioWare Corp., el logo de BioWare Corp., BioWare y el logo de BioWare, Jade Empire y el logo de Jade Empire y Jade Empire Engine son marcas registradas o marcas de BioWare Corp. en los Estados Unidos y/o en otros países. Portions © 2005 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo de Microsoft Game Studios, Xbox, y los logos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países.



JADE EMPIRE
la maestría de su
merece ser inmortal.
cambiar el destino del Imperio de Jade. Podrás perfeccionar tus
paso a golpes en un mundo místico donde se borran las fronteras
final de tu destreza cuando tu viaje se convierta en una leyenda.
SÓLO PARA XBOX
jadeempire.xbox.com
Microsoft game studios
BioWare
XBOX
it's good to play together
xbox.com/es



Evolución imparable

Konami hace públicos los primeros detalles e imágenes de la nueva entrega de la popular franquicia Pro Evolution Soccer, que saldrá después del verano

Hay algunas cosas que nunca fallan a su cita anual: las rebajas, los anuncios de turrones, la canción del verano, el Grand Prix de Ramón García, el posado playero de la Obregón... En fin, lo que se dice clásicos ineludibles que todos esperamos ya sea con ansia o con desasosiego, que para todo hay gustos, claro.

Pues bien, el mundo del videojuego, como bien sabéis, no es una excepción a esta norma y uno de los acontecimientos que invariablemente se repite año tras año por estas fechas es la presentación oficial de los diversos juegos consagrados al deporte rey -al menos en nuestro país-, que de paso nos recuerdan que la siguiente temporada futbolística está como quien dice a la vuelta de la esquina.

Este año los primeros en abrir fuego han sido los chicos de Konami ya que han facilitado algunos detalles y diversas capturas de la que será la quinta entrega de la saga, *Pro Evolution Soccer 5*. El desarrollo del juego está corriendo de nuevo a cargo del equipo KCE TYO Inc., a cuyo frente se encuentra una vez más el prestigioso productor Shingo "Seabass" Takaska.

Este año, el objetivo que los desarrolladores del juego se ha impuesto es mejorar -si cabe- el nivel de realismo y de control del juego, aprovechando además la ocasión para incluir nuevos movimientos y modificar -también a mejor, se supone- el modo de juego Master League, que permite tomar el control de un equipo de auténticos "paquetes" con el fin de intentar convertirlos en verdaderos "galácticos".

Otro detalle que ya ha trascendido es que uno de los jugadores que figurarán en la carátula del juego será el defensor inglés John Terry, que actualmente milita en las filas del Chelsea. Y otro que también lo hará, aunque en este caso por segunda ocasión, será Thierry Henry, que vuelve a la imagen frontal del juego como ya lo hiciera en *PES 4*.

Y de momento, no mucho más os podemos contar, aunque en cualquier caso, Konami ha prometido que desde ahora hasta que llegue el lanzamiento del juego, allá por el otoño de este año, irá revelando nuevas informaciones acerca del retorno de una de sus franquicias de mayor éxito. Mientras tanto, recreaos la vista con las primeras imágenes del juego, que ofrecen un aspecto más que prometedor...

↑Thierry Henry vuelve a la carátula de *Pro Evolution*, y así es el nuevo modelo que de él veremos en el juego.

PES 5 saldrá durante el otoño con el objetivo de mejorar el nivel de realismo y de control de anteriores entregas del juego

Listos para ti

2K Sports presenta su nueva avanzadilla de juegos

Recientemente, varios responsables del sello de juegos deportivos 2K Sports de Take 2 se desplazaron hasta nuestro país para presentar a la prensa especializada la nueva línea de juegos con los que la compañía nos deleitará antes de que acabe el año.

Entre los títulos que se mostraron, dos llamaron poderosamente nuestra atención no sólo por su calidad -un rasgo común al resto de los títulos- sino por estar dedicados a dos deportes notablemente populares en nuestro país: baloncesto y tenis. Estamos hablando de *NBA 2K6* y *Top Spin 2*; el primero de ellos llegará a Xbox y a Xbox 360 en otoño de 2005, mientras que el segundo hará lo propio en la misma fecha pero sólo para la consola de nueva generación de Microsoft. Ambos ofrecen notables mejoras sobre las ediciones anteriores ya conocidas, pero os las desgranaremos en próximos avances que publicaremos de ambos juegos. El otro título mostrado fue *NHL 2K6*, que también llegará en otoño a Xbox y Xbox 360.



El aspecto de los jugadores es impresionante.

Así luce *Top Spin* en la nueva generación de consolas.

La liga de las estrellas

Warner anuncia Justice League of America

El popular tebeo de DC Comics *Justice League of America* va a contar con su propia versión en forma de videojuego, gracias al acuerdo al que ha llegado Warner con los creadores del cómic.

El juego será un RPG de acción que nos permitirá controlar, entre otros personajes, a super héroes tan conocidos como Superman, Batman o Wonder Woman, pero también a otros como The Flash, Green Lantern, Martian Manhunter o Zatanna. Se espera que su lanzamiento se produzca en 2006, y en principio sólo está previsto que llegue a Xbox, sin que se haga mención alguna sobre las consolas de nueva generación.



Os mantendremos informados acerca de este proyecto y esperamos poder mostraros pronto sus primeras imágenes.

El reencuentro

Fable: The Lost Chapters llegará a Xbox

Aunque en un primer momento parecía que *Fable: The Lost Chapters* iba a ser lanzado de forma exclusiva para los usuarios de PC, finalmente se ha confirmado que el juego llegará este mismo otoño a Xbox, y lo hará formando parte de la línea Platinum Hits, lo que le asegura un precio de lo más atractivo para su lanzamiento.

Como seguramente muchos de vosotros ya sabréis, *The Lost Chapters* es una especie de *Fable 1.5* que contará con gran cantidad de nuevo contenido, entre el que figura nuevas regiones, monstruos, armas, armaduras y aventuras, además de diversos cambios en la trama, que ahora se presenta todavía más elaborada.

Si todavía no lo tienes en tu juegoteca particular, ésta es una oportunidad que no deberías desaprovechar: descubrirías por qué ya hay más de un millón y medio de jugadores que lo tienen como oro en paño en su estantería.



Encontrarás nuevos monstruos.



Segunda oportunidad para Fable.

ODISEA ESPACIAL Explora el universo con X3

Los jugones más veteranos seguramente recordarán un juego llamado *Elite* que causó en su momento sensación y que en realidad no era otra cosa que un título que nos proponía surcar el espacio negociando, combatiendo o realizando un sin fin de acciones con el resto de naves y razas que encontrábamos en nuestro camino.

Su éxito llegó a tal nivel que de hecho dio origen a todo un género, bastante explotado en plataformas como el PC, pero muy poco en consola, algo que va a cambiar gracias al próximo lanzamiento de *X3: Reunion*, un juego desarrollado por EGOSOFT y que nos visitará a principios del año próximo.



El diseño de las naves es alucinante.



Sólo falta un vals de Strauss...

Básicamente se podría definir a este título como el "*Elite* del Siglo XXI", ya que lo que se nos va a proponer precisamente es que nos lancemos al espacio sideral para explorarlo y vivir mil y una aventuras. Una nueva manera de investigar en el espacio que pronto estará disponible.

BREVES

Otros llorarán

Ubi Soft ha anunciado que finalmente Far Cry Instincts, la versión para consola del sensacional shooter en primera persona previamente editado para PC, sólo llegará a Xbox. De paso, también ha confirmado que el juego America's Army: Rise of a Soldier será comercializado en España de forma inminente.

Más choques

Bugbear ya está trabajando en la segunda entrega de FlatOut, que llegará el próximo año a Xbox. El juego nos ofrecerá nuevos circuitos y un total de 16 nuevos coches para que los sometamos al carnaval de colisiones característico de esta franquicia.

El secreto de Sega

Sega ha llegado a un acuerdo con el estudio de desarrollo Secret Level para que éste lleve una de sus más conocidas franquicias -aunque no se ha especificado cuál- a las consolas de nueva generación. Hagan pues sus apuestas: ¿Sonic? ¿Virtua Fighter? ¿Shenmue?...

Zombimania

Xbox 360 está predestinada tras su lanzamiento a ser literalmente invadida por los zombis, pues además de otros títulos en desarrollo como Dead Rising o City of the Dead, Blitz Games está trabajando en Posession -elocuente nombre- y parece muy probable que Sega lance una cuarta entrega de House of the Dead para la consola de nueva generación de Microsoft.

¿Quién da más?

Peter Moore ha hecho público que las expectativas de Microsoft sobre Xbox 360 son realmente altas: la compañía espera vender más de 10 millones de unidades pasadas alrededor de 12 o 16 semanas después del lanzamiento de la consola.

Max cine

Max Payne se une a la ya larguísima lista de juegos que han sido o van a ser trasladados al celuloide. En este caso, el proyecto correrá a cargo de la 20th Century Fox, que ha puesto la producción del filme en las manos de Scott Faye y Julie Yorn.

Los más vendidos

Aunque algunas veces se produzca alguna sorpresa -las menos, en cualquier caso-, casi siempre es relativamente sencillo vaticinar cuál va a ser el siguiente juego que se va a encaramar a lo más alto de esta lista. Tal es precisamente el caso de San Andreas, que era un éxito cantado. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.



1 GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

EDITOR: TAKE 2
DESARROLLADOR: ROCKSTAR

Rockstar vuelve a dar en el clavo y no es de extrañar, pues nos hayamos ante el mejor juego de la serie y ante una fantástica versión para Xbox, muy superior a la original.



2 SOUL CALIBUR II (PACK ESPECIAL)

EDITOR: EA DESARROLLADOR: NAMCO

Es curioso lo que es capaz de lograr una buena promoción... Por ejemplo, devolverle todo el brío y vigor a un juego cuya plenitud ya había quedado atrás.



3 PRO EVOLUTION SOCCER 4

EDITOR: KONAMI DESARROLLADOR: KONAMI

La nueva entrega del juego de Konami ya se acerca; mientras, la anterior realiza sus postreras incursiones por el centro del área y por lo más alto de la lista.



4 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

EDITOR: UBI SOFT DESARROLLADOR: UBI SOFT

Lo decimos todos los meses, pero es que sigue sorprendiéndonos: *Pandora Tomorrow* ha brillado más en esta lista estos últimos meses que *Chaos Theory*. Alucinante.



5 CONKER LIVE AND RELOADED

EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: RARE

Aunque los primeros grandes frutos de la colaboración Rare/Microsoft parece que van a quedar reservados para Xbox 360, *Conker* es un aperitivo más que apetecible...



6 FORZA MOTORSPORT

EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: MICROSOFT

Lo dijimos desde el primer momento y los usuarios han coincidido de pleno con nuestra opinión: estamos antes uno de los mejores juegos de conducción del mercado.



7 STAR WARS EPISODIO III LA VENGANZA DE LOS SITH

EDITOR: ACTIVISION DESARROLLADOR: LUCASARTS

Otro juego, que al igual que su predecesor, se va a convertir en un clásico de esta lista. No es de extrañar, pues es uno de los más brillantes juegos de la saga.



8 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

EDITOR: UBI SOFT DESARROLLADOR: RED STORM

Afirmar que el señor Tom Clancy es algo así como un Rey Midas del mundo del videojuego no es disparatado: todos los juegos con su firma son un éxito seguro.



9 JUICED

EDITOR: THQ DESARROLLADOR: JUICE GAMES

Hemos tenido que esperar muchos meses para saborearlo pero por fin está entre nosotros este verdadero rey del *tuning*. A jugarlo, *neng*....



10 DOOM 3

EDITOR: ACTIVISION DESARROLLADOR: ID

Lo que son las cosas... Ni su brillante tecnología ni su terrorífica ambientación le han valido al juego de id para no quedar relegado al último lugar de esta lista.



Los datos nos los ha proporcionado Centro Mail.

Próximos lanzamientos

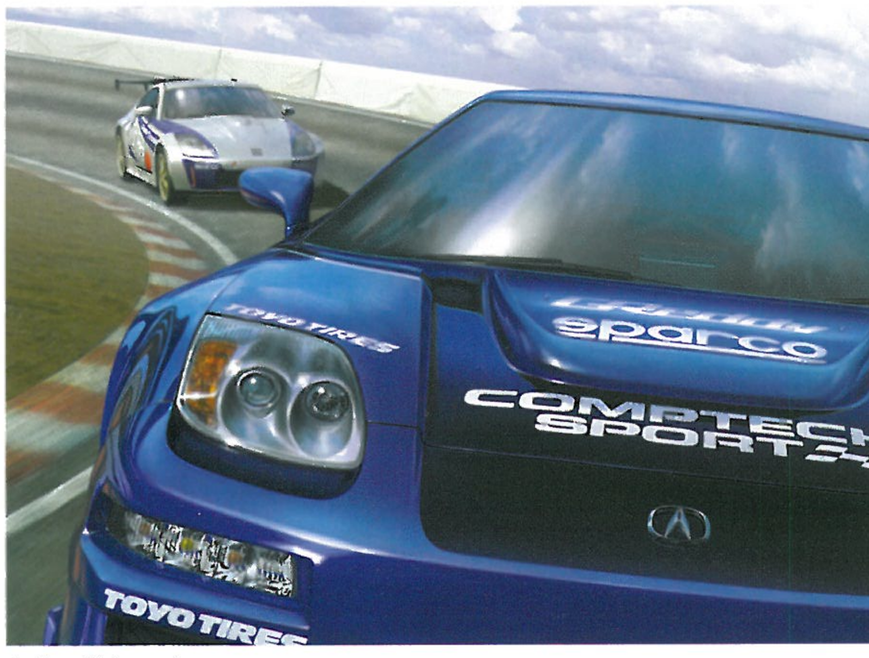
FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
Verano	Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Warthog	Ignition
	Aquanox: The Angels Tears	Massive	JoWood
	Batman Begins	Eurocom	EA
	Capcom Fighting Jam	Capcom	Capcom
	Conker: Live and Reloaded	Rare	Microsoft
	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Kuju	Oxygen Interactive
	Cricket 2005	EA	EA
	Creature Conflict: The Clan Wars	Mithis Entertainment	Ascaron
	Destroy All Humans!	Pandemic	THQ
	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	Rockstar
	King of Fighters 2002	SNK Playmore	Ignition
	King of Fighters: Maximum Impact	SNK Playmore	Ignition
	Madagascar	Toys for Bob	Activision
	Medal of Honor: European Assault	EA	EA
	187 Ride or Die	Ubisoft	Ubisoft
	25 to Life	Avalanche	Eidos
	Advent Rising	GlyphX	Vivendi
	Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	Eutechnyx	Empire
	Brian Lara International Cricket 05	Swordfish Studios	Codemasters
	Charlie and the Chocolate Factory	High Voltage	Take 2
	Commandos Strike Force	Pyro Studios	Eidos
	Dead to Rights II	Namco	EA
	Fantastic Four	7 Studios	Activision
	Ghost Recon 2 MultiMission	Red Storm	Ubisoft
	Outlaw Tennis	Hypnotix	Take 2
	Painkiller	People Can Fly	DreamCatcher
	Pilot Down: Behind Enemy Lines	Kuju	Oxygen Interactive
	Psychonauts	Double Fine	Majesco
	Sid Meier's Pirates	Firaxis	Atari
	Worms 4: Mayhem	Team 17	Codemasters
	America's Army: Rise of a Soldier	Secret Level	Ubisoft
	Blazing Angels: Squadrons of World War 2	Ubisoft	Ubisoft
	Call of Cthulhu	Headfirst	Take 2
	Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Sega
	Ford Mustang: 40th Anniversary Edition	Eutechnyx	Take 2
	Metal Slug 4/5	SNK Playmore	Ignition
	Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Bohemia Interactive	Codemasters
	Stacked with Daniel Negreanu	TBA	5000ft
	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Radical Ent.	Vivendi
	Total Overdose	Deadline Games	SCi
	And1	Ubisoft	Ubisoft
	Battlestations: Midway	Mithis	SCi
	Crime Life: Gang Wars	Hothouse Creations	Konami
	Deadlands	Headfirst	TBA
	Evil Dead Regeneration	Cranky Pants Games	THQ
	Fahrenheit	Quantic Dream	Atari
	Far Cry Instincts	Ubisoft	Ubisoft
	Half-Life 2	Valve	Vivendi
	Heroes of the Pacific	IRGurus	Codemasters
	King of Fighters 2003	SNK Playmore	Ignition
	Marc Ecko's Getting Up	The Collective	Atari
	Midway Arcade Treasures 3	Digital Eclipse	Midway
	Moto GP: Ultimate Racing Technology 3	Climax	THQ
	Rainbow Six 4: Lockdown	Red Storm	Ubisoft
	Scooby-Doo! Unmasked	THQ	THQ
	Spartan: Total Warrior	Creative Assembly	Sega
	Taito Legends	TBA	Empire
	The Sims 2	Maxis	EA
	The Suffering: Ties That Bind	Surreal Software	Midway
	World Racing 2	Synetic	TDK
Otoño	Aeon Flux	Terminal Reality	Majesco
	Battlefield 2: Modern Combat	Digital Illusions	EA
	Call of Duty 2: Big Red One	Gray Matter Studios	Activision
	Close Combat: Red Phoenix	Atomic Games	Take 2
	Conflict: Global Terror	Pivotal Games	SCi
	Crash Tag Team Racing	Radical Ent.	Vivendi
	Crashday	Moonbyte Studios	Atari
	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Midway
	Just Cause	Avalanche	Eidos
	L.A. Rush	Midway	Midway
	Kingdom Under Fire: Heroes	Blueside	Phantagram
	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Nihilistic	EA
	Need For Speed: Most Wanted	EA	EA
	Pac-Man World 3	Blitz Games	Namco
	Panzer Elite Action	Zootfly	JoWood
	Raze's Hell	Artech Studios	Majesco
	Rogue Trooper	Rebellion	SCi
	Samurai Showdown 5	SNK Playmore	Ignition
	Serious Sam 2	CroTeam	Take 2
	Star Wars Battlefront 2	Pandemic	LucasArts
	StarCraft: Ghost	Swingin' Ape Studios	Vivendi
	Stargate SG1: The Alliance	Perception	JoWood
	Starsky & Hutch 2	Mind's Eye	Empire
	State of Emergency 2	DC Studios	TBA
	The Godfather	EA	EA
	The Movies	Lionhead Studios	Activision
	The Nightmare Before Xmas: OB's Revenge	Capcom	Capcom
	The Roots	Tannhauser Gate	Ascaron
	TimeShift	Saber Interactive	Atari
	Ultimate Spider-Man	Treyarch	Activision
	Without Warning	Circle Studio	Capcom
	Yeti Sports Arctic Adventures	Edelweiss	JoWood

*Estas fechas estan sujetas a cambios.





ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o no conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos.



Forza Motorsport.

¡¡¡HORROR!!!

Hola. Os escribo porque quiero saber si hay algún juego para Xbox igual de bueno que Silent Hill 4, aparte de Obscure. El motivo de mi pregunta es que no he encontrado ningún juego más de survival horror y me gustaría que me dijerais si existe algún otro título que no tengo controlado. Además me gustaría saber si los juegos de Xbox van a valer para Xbox 360. Otra cosa que quería decir es que el juego Burnout 3 es muy bueno; su sensación de velocidad es "flipante", aunque me parece demasiado exagerado a la hora de chocar con otros vehículos... Espero que en el cuatro le den un poco más de realismo. Bueno espero que Xbox 360 nos sorprenda a todos. Hasta luego y gracias.

Manuel (correo electrónico)

¡Bien! Una pregunta sobre survival horror; como no podía ser de otra forma vamos a recomendarte dos maravillas: *Project Zero* y *Project Zero 2*. Olvídate de los sustos *light* de *Silent Hill* y *Obscure* y disfruta con dos de los mejores juegos del género, pero hazlo rápido ya que Tecmo está programando una tercera entrega. Respecto a tu segunda duda, los juegos de Xbox parece que finalmente sí van a funcionar en la nueva consola, siempre según Microsoft. No creemos que *Burnout Revenge* tienda hacia el realismo, ya que la sensación de conducir un misil en lugar de un coche y lo exagerado de sus choques y destrozos son precisamente las señas de identidad de esta excelente saga.

Silent Hill 4: The Room.

SIN TRAMPA NI CARTÓN

Soy un lector habitual de su revista, pero también tengo alguna que otra queja: me gustaría que incluyerais en la revista más páginas de trucos de forma habitual. Aparte de este detalle me gustan mucho el diseño y la explicación de todos los apartados.

Marc (Carta)

Gracias por tus elogios Marc, tenemos en cuenta todas vuestras sugerencias, por lo que dentro de las posibilidades de la revista intentaremos incluir el máximo número de trucos posibles cada mes. Si buscas alguno en particular no dudes en escribirnos una nueva carta o correo electrónico comentándonos tu problema.

TERROR EN XBOX VILLE

Hola a todos. Me gustaría preguntar si va a salir algún juego tan terrorífico como Obscure para dos o más jugadores, ya que recuerdo la semana en que estuvimos pasándonos mi novia y yo el juego como muy agradable: lluvia en la calle, jugábamos de noche, nos asustábamos juntos... Si la respuesta es negativa, espero que a quien corresponda meta presión y se den cuenta de que esto vende también si es en modo cooperativo (no como Cold Fear, Silent Hill 2 o Project Zero).

Luis (correo electrónico)

Estamos totalmente de acuerdo contigo: juegos como *Obscure* demuestran que con un poco de imaginación es posible crear excelentes survival horror en la línea de los títulos que mencionas sin renunciar a la posibilidad de jugar acompañados. No obstante, muchos de esos títulos refuerzan el sentimiento de miedo y terror gracias a la sensación de estar solo frente a los sustos, fantasmas, etc., algo más difícil de conseguir con varios jugadores. Además, dada la escasa duración que suelen tener estos juegos frente a otros de diferentes géneros, la inclusión de un modo para varios jugadores debería ser un requisito indispensable.

JUEGOS EN CASTELLANO

Hola. Ahí van unas cuantas preguntas: ¿En qué idioma están los juegos Forza Motorsport y Midnight Club 3: DUB Edition? ¿Serán compatibles los videojuegos de Xbox y Xbox 360?

Manuel (Correo electrónico)

Amigo Manuel, a pesar de las malas experiencias que hemos tenido que sufrir últimamente (como el excelente *Oddworld Stranger*, lanzado íntegramente en inglés) vas a poder disfrutar al máximo de estos dos excelentes juegos de conducción que comentas, ya que incluyen los textos de pantalla en castellano. Respecto a tu segunda cuestión, y siempre según las últimas declaraciones realizadas por Microsoft, parece que no tendremos problemas para jugar a todos los títulos de Xbox en la flamante Xbox 360, gracias a un posible emulador preinstalado en el disco duro.

CONKER VS FORZA

Estaba pensando en adquirir algún título de los "buenos" para disfrutar durante el verano. Sobre todo me atraen Conker Live & Reloaded y Forza Motorsport. ¿Cuál de los dos es más largo? No me gustaría terminármelo en un fin de semana. ¿Cuál de los dos es más divertido en Xbox Live?

Marcos (correo electrónico)

Uf! ¡Qué calores! Y no sólo por el verano, sino por tener que decidirnos entre dos auténticos juegazos. Para ser sinceros, ambos juegos nos parecen del todo imprescindibles ya que se encuentran entre lo mejorcito del catálogo actual de Xbox. Quizá el modo principal para un solo jugador sea más duradero en *Forza* (aunque la dificultad en algunas zonas de *Conker* te hará sudar aún más que el calor). Pero donde ambos títulos te mantendrán entretenido durante meses será jugando en Xbox Live, ya que ambos poseen varios modos de juego diseñados especialmente para el multijugador.

DESDE EL FORO

www.revistaoficialxbox.net

Estaba más que cantado que la noticia de Xbox 360 pronto se adueñaría de multitud de foros y el nuestro no ha sido la excepción. Algunos de los mensajes denotan algo de preocupación: **Sudeki**, por ejemplo, está contento por el anuncio de Microsoft sobre el lanzamiento de la consola este mismo año, pero por otro lado teme que Sony tenga tiempo de mejorar las prestaciones de su PS3, y sobre todo que sus usuarios vengan a dar la murga por los foros. A estas alturas poco van a variar los diseños del hardware en las consolas next gen, concentrándose en preparar los juegos para su lanzamiento, así que no hay por qué preocuparse: Xbox 360 asombrará por su potencial.

Aquí le da la razón a **Rgallardo704** sobre la terrorífica experiencia de juego que ofrece Doom 3, ya que tras leer el mensaje que éste posteó en el foro no se creía que fuera para tanto hasta que lo compró. Por cierto, feliz 18 cumpleaños y 2º aniversario disfrutando con tu Xbox. **Loto** busca algún juego de oferta pero que sea de calidad: **Toreto** le responde con una



extensa lista de la que nosotros destacaríamos Ninja Gaiden, Halo (¿aún no lo tienes?), Soul Calibur 2, Las Crónicas de Riddick o Project Gotham Racing 2. **Moskito**, por su parte, ofrece una ayuda para los interesados en actualizar con nombres reales los jugadores de Pro Evolution Soccer 4, gracias a una página web realmente completa. Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.


VIDEOJUEGOS envia JAVA35 un espacio y codigo de tu juego al 7808
SI DUDAS > JUEGOSJAVA@HOTMAIL.COM
TOMB RAIDER
La Búsqueda de los Elementos
1566
Real Football 2005
1419
1654
NEW YORK NIGHTS
1418
Prince of Persia
1301
BUSCAJUEGOS ENVIA JAVA35 + espacio+ CATEGORÍA deseada al 7808
1836 SOPORIS
1180 TRIVIAL PURSUIT MOBILE EDITION
1563 SOLITAIRE
1555 PAMELA ANDERSON
1410 TRAGACOCOS
1323 BLOCKS 2
1011 SIBERIAN STRIKE
1833 ADIDAS ALL STAR FOOTBALL
1562 PORT ROYALE 2
1418 NEW YORK NIGHTS
1287 DIAMOND GIOVANNI
1860 EL REINO DE LOS CIELOS
1321 ASPHALT URBAN GT
1651 ACB
1090 REAL FOOTBALL 2004
1272 BLOCKS
1281 PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO
FOTO FONDOS
43131 45098 42745 42752 42780 43113 43114
NUEVOS
¡Qué pasa neeeeng!
¿cómo quieres al Neng?
código formato
43129 animado
43130 en foto
para descargar envia WAP21
un espacio y el codigo de tu foto fondo al 7494
TOP
37132 39252 41084 42655 36083 36155 35427 36215 36256 36264
36326 36329 36455 36525 36981 42705 39255 39728 42743
¿tienes un móvil a tu imagen?
QUITA TU OPERADOR PARA NOKIA
LIMPIA TU PANTALLA
envia blanco al 5477
HTTP://WAP.MOVILMUNDO.COM
CONFIG1 al 7808
SUPER HEROES MARVEL
45116 45117 45124 45125 45126 45127 45130 45134 45136
45138 45139 45187 45192 45193 45191 45196 45200 45160
POLITONOS
envia TONOS26 (espacio) código poli al 7494
ESCÚCHALOS ANTES DE DESCARGÁRTELOS EN WWW.MOVILMUNDO.COM
si quieres otro polifónico que no ves aquí envia TONOS26 mas un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494
TOP 20
84064 Darth Vader M imperial
84937 Kill Bill - Silbido
83731 metal Gear Solid 2
83754 Kingdom Hearts
83738 Metal Gear Solid
83658 Star Wars
83737 Dragon Ball Z
84446 Cara al sol
84233 La historia interminble
83739 Final Fantasy
83705 Zelda
80074 El equipo A
80044 Rocky
84759 Gladiator
85628 Culo
80336 MacGyver
80017 Mision Imposible
83708 Resident Evil
83750 Super Mario Brothers
82935 Noches de bohemia
MANGA
84295 Hikari
84329 Mazinger Z
84320 Aeris
84316 Suteki da ne
84289 Zankoku na tenshi no thesis
84322 Itooshi hito no tame ni
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84278 Head cha la
84310 Jenova
84269 Eyes on me
84347 opening
84321 Tokimeki no doukasen
84309 Opening
84277 Attack on dollet
84303 Jajauma ni sasenaide
84336 Platinum
84354 Heart of the sword
84335 Opening
84333 Duvet
84337 Sobakasu
84287 Ryoga
84351 Thanatos
NUEVOS
85378 El neng
85379 Lo que tu quieras soy
85380 La guerra
85381 Long time coming
85382 1m2
85415 A la hora de amor
85416 Pokito a poko
85421 Punto y aparte
85341 Incomplete
85352 Speed of sound
85414 Quiero sentir tu cuerpo
85413 Pegate
85412 Cruzando mirada
85411 Mujer
85410 guess who's back
85409 Pa'l balloteo
85408 La bazooka
85407 Fiesta
85406 Para mi barrio
85405 Rompe cintura
85404 Ya no me llamas
85403 Dejate notar (Mad perreo)
85402 Sueltate
85401 Casa bichotes
85400 La hebilla
85399 Gasolina Radio dy bikes
85398 Suenan los banchis
85397 Duro
85396 Mataron un inocente
85395 Bailen
85394 Toma toma
85344 Let me love you
85345 What you're made of
85346 Flight of Icarus
85347 Bring Your Daughter...
85348 Holy Smoke
85349 Can I Play With Madness
85350 The Evil That Men Do
85353 From Paris to Berlin
85354 Jesus of suburbia
85356 Daughters
85357 Real to me
85358 Open your eyes
VIDEOJUEGOS
83732 Mortal Kombat
83714 Street Fighter
83700 Crash Bandicoot Warped
83756 Sonic The Hedgehog
83733 Resident Evil 2
83711 Super Mario 1
83757 Sonic The Hedgehog
83753 Tetris
83712 Super Mario 2
83716 Tomb Raider 3
83726 F-Zerox
83707 Gran Turismo
83744 Bubble Bobble
83706 Worms
83709 Tomb Raider
83719 Super Mario World
83741 Donkey Kong Country
83758 Puzzle Bobble
80084 Time to fight
83765 Ghouls and goblins
83777 Final Fantasy 2
83752 Tetris
83728 Crono Trigger
83743 Doom
83742 Donkey Kong Country 2
83755 Sonic The Hedgehog
83720 Super Mario Brothers 3
83725 Space Harrier
83727 Commando
83697 1942
83771 Final Fantasy 2
83703 Duke Nukem
83736 Doom
83762 Pac Man
83746 Dr Mario
83695 Alone in the dark
83688 Bruce Lee
83730 Gauntlet
83775 Final Fantasy 3
83766 Final Fantasy 3
83713 Sim City
83693 Bombjack
83696 Boulder dash
83779 Final Fantasy 3
83760 Space Harrier
83769 Final Fantasy 1
Atención al cliente 902 01 01 27
www.movilmundo.com
todo lo que buscas para tu movil
top tonovoces
77786 Que pasa neeeeeeeeeng! El Neng
77258 Coge el puto telefono cabron!
77158 Darth Vader Star Wars
77281 Cogelo que es tu camello Torrente
77256 Uuu que es eto? nuevo gitano
77166 Doctor Maligno Austin Powers
77437 Cogelo de una puta vez Barragan
77253 Soy el puto movil Movil
77650 Cerco policial Gracioso
77483 Gallina imitando Formula 1 Divertido
77485 Carabirubi El Fari
77188 Arranca llevo manos libres! Frase
77143 Descuelga cobarde Chiquito
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee Sms
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas CYoyas
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo Divertido
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
torrente Torrente Imitación
77123 Que alguien me coja! Frase
77762 Como el luisma no se entera Luisma (Aida)
77419 Por dios trata de cogerlo Luis Moya
77435 Osea te cojo el telefono Superpija
77287 Coge el telefono que esta sonando
77386 Que poderio tengo en el coño Ca Mairena
77116 R2D2 Star Wars
risa Carcajada Hombre riendo
risita Cuñaaaaao El Risitas
77178 Cuñaaaaao El risitas
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos Barragan
77121 Es tu jefe no lo cojas Frase
77196 Tienes un mensaje nuevo Frase
77472 Que soy el telefono cogerme! Divertido
77450 Coge el telefonooooo Pedro Reyes
pocholo Pocholo Imitación
77325 Nos hacemos unas pajillas Torrente
77451 Soy yo el movil Pedro Reyes
boris Boris Imitación
77257 Manolo cabeza webo Manolo cabeza webo
77407 Descuelga el telefono cuñaaaoooo Risitas
77420 Trata de arrancarlo Carlos Luis Moya
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde
77479 Risa bebe Divertido
77254 Si sueno pues me coges... Movil
77421 Arrás aprieta tecla 1 arrás Luis Moya
77639 Ir para nada es tontería.. Cruz y raya
77222 Pedos y eruptos Divertido
SONI BROMAS MP3
ENVÍA POLITONO30 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7808
77252 Septimo de caballeria Toque de corneta
77446 Son tus amigos pa joderte Barragan
77787 El Luisma? no aquí no es...te equivocas Luisma
77334 Grito de Tarzan Tarzan
77128 Vaa tia vaa Shin Chan
papuchi Papuchi Imitación
77636 Es increible que te suene el móvil David Bisbal
77481 Coge ya el móvil Paleto
77194 Aqui llega torrente Torrente
77452 Po favó coge el telefono Pedro Reyes
77642 El telefono es mi tesoro Gollum
77269 Chinita ven aqui Torrente
77470 Pajaro loco Risa
77422 Te llama una tia cojonudisisima Papuchi
77764 Soy Palomino te digo Xiu xiu Palomino
77122 Hola, hay alguien? Frase
aznar Aznar Imitación
77299 Cogelo Jesus que es tu cuñaaao El cuñao
77484 Estan llamando a nuestro móvil Marines
77439 Te estas haciendo una manolilla? Barragan
77896 Coge el telefono que me llevan preso El gitano
77409 Descuelga el telefono maricon Juanma
77199 Pescao es mu rico Torrente
77888 El Barcelona vuelve a ser campeón Butanito
TONOVOCES TU MOVIL HABLARÁ CUANDO TE LLAMEN
SONIDOS MP3
SONIDOS REALES
77005 Sonido THX
77000 20th Century Fox
77117 Musica del No-do
77105 Toque militar
77224 El bueno, el malo y el feo
77063 Burro
77217 Gatito
77115 Estoy a punto de correrme...
77068 Chimpance excitado
77058 Pedo
77064 Caballo relinchando
77038 Pistola 9 mm
77114 Vacas
77151 Imitando sonido movil
77047 Sirena de barco
77052 Erupto bruto
77091 Risa de Thriller
77098 Perro gruñiendo y ladrando
cristal Cristal que se rompe
77074 Gallo cacareando
77006 Gemidos
77118 Tirando de la cadena del vater
77016 Codigo morse
77075 Gallo
77093 Lobo
77062 Buho
radio Tuning radio
77078 Gato maullando
77010 Gemidos 2
77036 Tormenta
TONOS PERSONALIZADOS CON TU NOMBRE
AMPARO... TE ESTÁN LLAMANDO... AMPARO... VEN A COGERLO...
TE LLAMAN AMPARO
TU RING
¿te están llamando por tu nombre?
ENVIA TU44 + ESPACIO + LETRA Y NOMBRE AL 7494
EJ: TU44 LETRAAMPARO AL 7494
2223
Motos – 2607
Carreras – 2114
Bebés – 2225
Exótico – 2117
Osos – 2122
Duende travieso – 2120
Bruja – 2116
Flores – 2594
Helados – 2125
GalaxiA – 2121
Perros – 2113
Gatos – 2254
Delfines – 2131
PARA QUE TENGAS A LA VISTA LO QUE + TE GUSTA
¡¡¡PERSONALIZA TU MÓVIL!!
ENVIA TEMA10 + ESPACIO + CÓDIGO TEMA AL 7494
(ej. tema10 2223 si quieres llenar tu móvil de coches de alucine")
MENUS PARA MOVILES
MESSENGER PARA MOVILES
ENVIA JAVA7 + ESPACIO + 2269 AL 7808
¡¡¡descárgártelo y chatea! donde quieras!!
¡¡TODOS TUS CONTACTOS!!! ¡¡¡EN TU MÓVIL!!!
TODOS LOS EMOTICONOS!!!

187 Ride or Die

«Conduce o muere»; la elección está clara, ¿no?

Des: Ubisoft
Dis: Ubisoft
Salida: Septiembre 2005
Live: 2-8 jugadores
Jugadores: 1
Jugadores: 2-4 P. Partida

187 Ride or Die es un juego de carreras arcade sin concesiones, al más puro estilo *Burnout 3*, pero con la peculiaridad de venir armado hasta los dientes con un arsenal increíble que estará disponible todo para tí. En el pellejo del héroe del motor Buck, deberás proteger los bienes de tu mentor Dupree del malvado Cortez y su *cohorte* de pilotos endiablados, quienes pretenden erigirse en amos del lugar. Para ello deberás lanzarte a las calles y liquidar a cualquiera que amenace a Dupree (doblado por el rapero Guerrilla Black).

Para hacer frente a la interesante tesitura de conducir y disparar a un tiempo, el equipo de *Ride or Die* ha elaborado un particular sistema de control por parte de la IA, la cual se encarga del pilotaje cada vez que afrontas un tiroteo particularmente peliagudo. Aunque el sistema de control todavía debe cimentarse, parece ser que apuntaremos con los botones laterales mientras pilotamos con las palancas analógicas. En Ubisoft saben que del buen funcionamiento de este sistema en unos entornos extremadamente frenéticos depende gran parte del éxito del juego, de modo que no sería de extrañar que, una vez finiquitada la versión definitiva, nos encontráramos ante el título de carreras arcade de conducción más precisa de cuantos han visto la luz hasta la fecha.

A medida que vayas anexionando barrios de la ciudad al imperio de Cortez, tu garaje particular irá acumulando coches de todo tipo: deportivos, Hummers, utilitarios, *muscle cars*... Cada uno reaccionará de forma diferente a las situaciones de combate y albergará unas armas acordes a sus características. ¿Desea un Hummer, señor? Pues sepa que este mes, aparte del aire acondicionado, le montamos una ametralladora de considerable calibre.

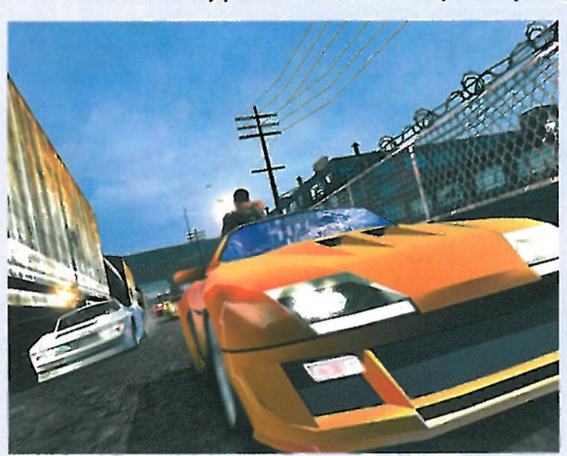
También podrás enfrentarte *on line* a otros coches y combatir en diversos modos, tales como duelos a muerte, modos de supervivencia contra otros pilotos, persecuciones policiales tradicionales o juegos de asesinato de precisión. En el entorno Live podremos ver y compartir repeticiones. Nos parece estupendo que *Burnout: Revenge* incluya armas, pero algo nos dice que este título de conducción con arsenal incluido se erigirá, por méritos propios, en el dominador del género por excelencia para Xbox.



Un derrape siempre va bien para obtener puntos de estilo.



Abandona las calles y procede con la carnicería por autopistas, estadios y otros lugares repletos de gente a la que atropellar.



Los daños en tiempo real no te harán ningún bien.



Busca un puesto elevado y masacra al enemigo. Así de fácil.

¿La calle es tuya?

¿Quieres ser el rey de las calles? ¡Deberías seguir estos sabios consejos!

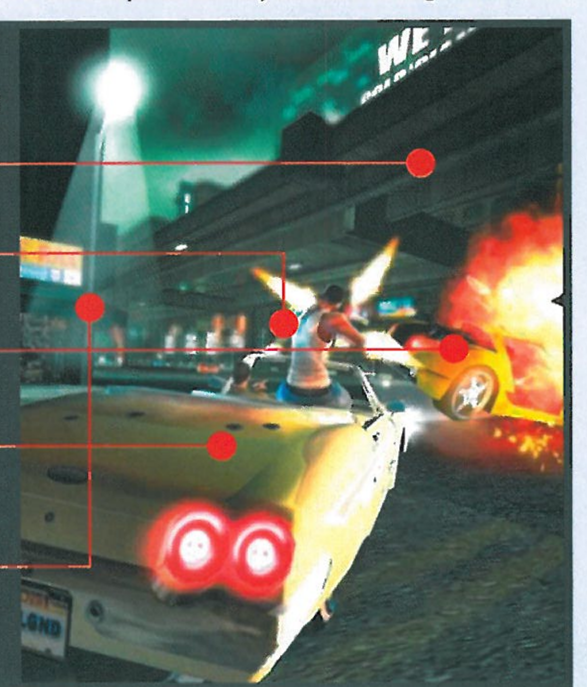
¿Qué es esto que ven nuestros ojos? ¡Rutas múltiples! Si ves alguna ruta elevada, tómala. Seguro que está plagada de premios para Bruce.

Desde las alturas gozas de una visión estupenda, pero también te conviertes en un blanco perfecto para los enemigos. A veces no vale la pena asumir el riesgo.

Cuidado con los accidentes. Si ves un coche destrozado en la calle, ni se te ocurra abordarlo. Lo más probable es que acabes con el cuello roto y la cabellera en llamas.

Un indicador de los daños que puede sufrir tu vehículo antes de explotar. Si luce demasiados impactos de bala será mejor que optes por disparar desde lejos.

Es una verdad de perogrullo, pero el hombre es el único animal que tropieza dos veces con la misma farola. ¿Acaso quieres que tus familiares y amigos acudan cada año a depositar flores en tu recuerdo?





↑ Acabas de matar a este tipo y un poli está aporreando la puerta. ¿Qué piensas hacer?

Fahrenheit

Más allá del survival horror



Afrontamos la revisión de *Fahrenheit* con las cejas enarcadas; seguramente se trataba de otro juego del género *survival horror* típico y tópico. Sin embargo, tras cinco minutos de partida, justo cuando estábamos arrodillados en un mugriento lavabo fregando el suelo frenéticamente para limpiar la sangre de un extraño al que acabábamos de apuñalar, desapareció cualquier atisbo de monotonía. La tensión va aumentando. Huimos a la carrera y, al despertar a la mañana siguiente, la policía está aporreando la puerta. ¿Qué demonios ha pasado? ¿Podremos limpiarlo todo antes de que eche la puerta abajo? *Fahrenheit* no es el clásico *survival horror* al que estamos acostumbrados. En realidad, es simplemente supervivencia afrontada de una forma mucho más terrorífica de la que pudiera plantear zombi alguno.

Como en muchos juegos de su estilo, debes interaccionar con los objetos de algunas zonas, pero en esta ocasión todo transcurre en tiempo real. Para fregar los restos de sangre, por ejemplo, debes utilizar la palanca analógica para pasar la mopa adelante y atrás hasta que la mancha desaparece, y lo mismo sucede cuando asestas puñetazos al más puro estilo *Fight Night*. A menudo debes pensar con celeridad y elegir contra el crono la opción de diálogo más acertada de entre las disponibles en el cuadro que se controla con la cruceta. Cuando un policía te descubra cubierto de sangre de pies a cabeza, no te brindará mucho tiempo para inventar una excusa creíble que te permita sobrevivir. Se trata de una técnica muy efectiva, pues prima la rapidez de reflejos y dota a todo el juego de una consistente dosis de realismo.

La ambientación gana muchos enteros merced a la puesta en escena, la cual divide en dos la pantalla al estilo de la serie televisiva *24*. ¿Necesitas más motivación para deshacerte de un cadáver que los pasos de un agente acercándose a la escena del crimen vistos en un lateral de la pantalla? Semejante técnica, acompañada por una presentación gráfica envolvente, dotan a *Fahrenheit* de un encanto especial nada más insertar el disco en la consola. Además, no tendrás que jugar únicamente con un asesino a la fuga ya que, en el pellejo de una pareja de detectives, deberás reunir las pistas que vas dejando durante tu trayectoria como criminal. Y otro aliciente del juego son las trepidantes secuencias de acción, que nos recuerdan aquellas escenas de *Shenmue* que se resolvían pulsando sucesivamente los botones adecuados.



↑ **Este personaje te proporcionará pistas.**



↑ **Niégalo todo, jamás admitas tu culpa.**

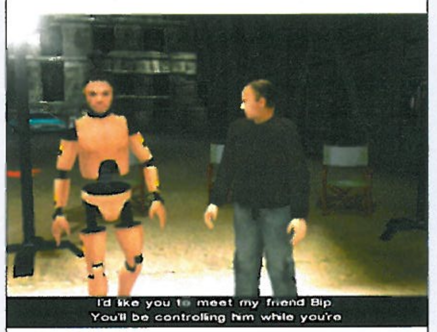
Lección Magistral

¿Es ésta la mejor opción de tutorial posible?

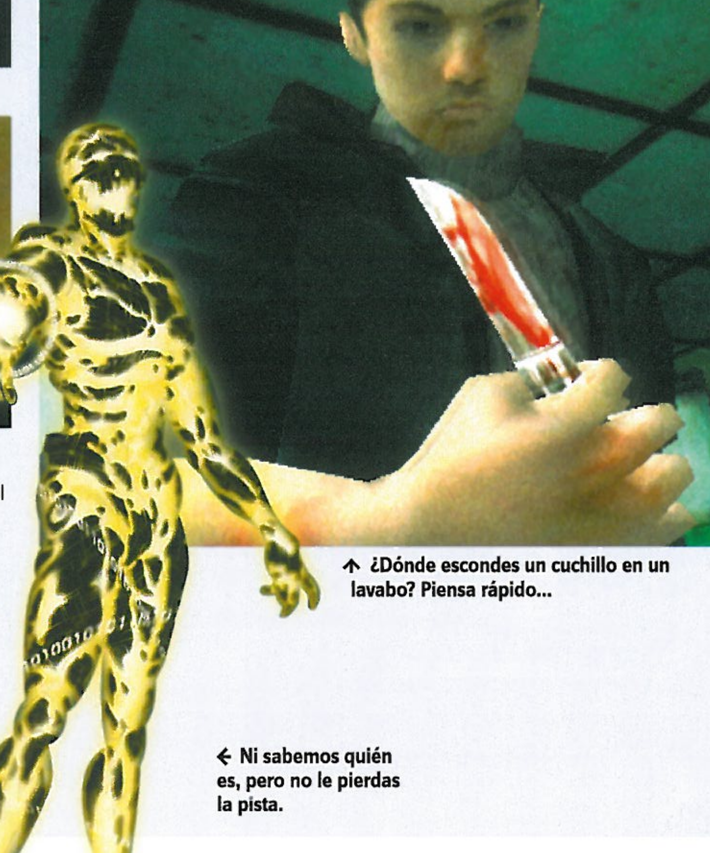
¿Qué mejor método para pillar el tranquillo a un juego que escuchar las lecciones magistrales de uno de los desarrolladores convertido en protagonista virtual del tutorial? Valiéndose de un maniquí, te enseñará los pormenores del sistema de control y brindará consejos sobre los posibles peligros del entorno. ¡Una novedad que puede funcionar!



↑ **David Cage, guionista y tutor.**



↑ **¿Sería así la "Fiesta de los maniquíes"?**



↑ **¿Dónde escondes un cuchillo en un lavabo? Piensa rápido...**

← **Ni sabemos quién es, pero no le pierdas la pista.**

Call of Duty: Big Red One

La saga regresa con nuevo desarrollador, nuevas batallas y, nuevo nombre





↑ **Tus hombres no ejercen de simples escudos humanos: si los mantienes con vida sabrán cómo salvarte el pellejo.**

Aunque lo parezca, el *Gran Rojo* al que alude el título no se refiere a un Santiago Carrillo entrado en carnes, sino al enorme y rojísimo parche con el número uno que lucen en la manga del uniforme todos los miembros de la Primera División de Infantería, probablemente la unidad más ornamentada del ejército de Estados Unidos. La Big Red One fue la primera unidad americana que entró en servicio activo en la Segunda Guerra Mundial, la primera en llegar al frente norteafricano y la primera que desembarcó en las playas de Normandía.

El título es el primero de una serie de cambios significativos en la franquicia *Call of Duty*. En lugar de saltar entre personajes de forma aleatoria a lo *Finest Hour*, en *Big Red One* estás al mando del mismo pelotón durante toda la partida. De este modo, la trama es más coherente y el jugador puede llegar a identificarse emocionalmente con los personajes. Además, la jugabilidad se beneficia de una nueva mecánica de pelotón.

El mayor cambio, sin embargo, lo encontramos en el equipo de desarrollo. Spark Unlimited, responsable de *Finest Hour*, deja paso a un trabajo de colaboración entre Gray Matter (*Return to Castle Wolfenstein*) y Treyarch (*Spiderman 2*). La intención no es otra que la de combinar la experiencia con los shooters en primera persona de Gray Matter y el peculiar estilo de Treyarch en el desarrollo para consolas para elaborar un título mucho más completo. De momento la cosa promete: escenarios más trabajados, animaciones más realistas, increíble IA de los soldados y un nuevo e inteligente sistema de «comunicación en combate», mediante el que tus chicos reaccionan ante la situación que los rodea y te arropan como debieran, vociferando la información pertinente para que la oigas por encima del fragor de la batalla.

Aunque todavía está por ver si la jugabilidad de *Big Red One* difiere considerablemente, la lista de enemigos y misiones promete. Viajarás de Bélgica a Francia, de Italia al norte de África y vuelta a empezar, luchando contra adversarios tan variados como los diversos cuerpos de élite nazis, el ejército italiano y los Vichy franceses (la facción gala que simpatizaba con los alemanes). Cada uno de estos enemigos dispondrá de sus propias armas y tácticas.

Con un modo Live importante, aunque todavía en pañales, *Big Red One* podría acabar convirtiéndose en el juego de la Segunda Guerra Mundial por antonomasia. Seguiremos informando conforme se avecine la fecha de lanzamiento.



↑ **Hitler cuenta con el apoyo de los italianos y facciones francesas.**

↑ **La IA será tan buena que hasta podrás seguir a tus hombres a lo largo y ancho del juego sin disparar ni una sola bala.**

EL ARTE DE LA GUERRA

Lienzos de un conflicto devastador

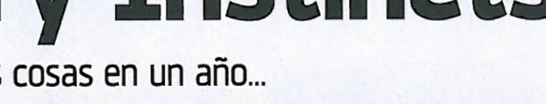


Con esta obra el artista intenta explicar cómo será la sangrienta batalla en la ciudad italiana de Troina en Big Red Blood. Un paraje soleado y bucólico en el que habrá que andarse con ojo con los italianos apostados en las ventanas de los pisos bajos. Recuerda que todavía están alineados con el eje.



Este páramo desolado muestra las consecuencias de una emboscada alemana contra un convoy americano en la ciudad belga de Mons. Evidentemente, logras escapar gracias a tu habilidad con la ametralladora montada en la caja del jeep.

Far Cry Instincts

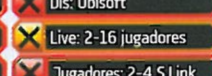






Cómo cambian las cosas en un año...





- Des: Ubisoft Montreal
- Dis: Ubisoft
- Salida: Septiembre 2005
- Live: 2-16 jugadores
- Jugadores: 1
- Jugadores: 2-4 S.Link

Hace ya bastante tiempo que Ubisoft empezó a mostrar *Far Cry Instincts*, y aunque las primeras versiones del juego sembraron ciertas dudas acerca de su calidad, las posteriores mejoras que se fueron realizando disiparon las reticencias iniciales. Ahora, tras doce meses en producción, el juego tiene una pinta increíble.

Durante la prueba que disfrutamos, pasamos la mayor parte del tiempo jugando a partidas multijugador vía System Link a lo largo y ancho de una generosa selección de mapas selváticos. Tras acostumbrar nuestras maravilladas pupilas a la lujosa puesta en escena, intentamos analizar el potencial del sistema de control de tan frenética aventura; lo que descubrimos nos dejó prendados. Los ejes de visión horizontal y vertical funcionan con total precisión y brindan control total a la hora de apuntar a los enemigos en movimiento. Una noticia estupenda si tenemos en cuenta que los mapas son enormes y que debes dedicar mucho tiempo a perseguir a enemigos que se encuentran alejados.

El control de los diversos vehículos también es bastante sencillo. Tan sólo hay que situarse al lado del jeep, quad o ala delta en cuestión y mantener pulsado el botón X para que el personaje se siente a sus mandos. Ver para creer.

En la enorme pantalla de la muestra disfrutamos de un pase de vídeo del modo para un jugador que lucía tan bien como la versión para PC. Nuestra particular lista de compras imprescindibles ya tiene un nuevo integrante.



La parrilla de armas es tan extensa que nadie está a salvo en *Far Cry*.



Con el follaje ponte a cubierto.



Liquídalos a todos y pilla bronce.

¿Quieres armas pesadas?





La mira de francotirador.



Mata y corta el césped.

Modo Dios Crea tus mapas multijugador e intercámbialos en Live

Nos encantan los juegos que te permiten crear tus propios mapas multijugador. He aquí una guía rápida de utilización.



Empieza con un área vacía.



Añade el paisaje.



Añade vegetación, árboles, objetos y armas.



Ponlo a prueba.



Es como jugar a ser dios.



¡Puedes cambiar el clima!



Construye el paraje estival para partidas deathmatch.



Ponlo a prueba de nuevo.



Ahora te resulta familiar.



¡Aguarda! Algo ha cambiado...



Reina la oscuridad y el enemigo lo tiene más difícil para localizarte.

Aprovecha las sombras.


Una prueba más de
que las ardillas no
deberían llevar armas.
Conker
.xbox
.com
Conker Live & Reloaded
16+
Cárgate a los malvados osos de peluche en
tu propia casa. O bien online en Xbox Live.™
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together

Ultimate Spider-Man



Un juego nuevo de Spider-Man con un aspecto muy peculiar



El héroe arácnido vuelve a la carga con un perfil superdeformado y valiéndose de la famosa técnica del *cell-shading* (a la que Activision ha dado en llamar «Entintado de Cómic Tridimensional»).

Basado en la línea de cómics *Ultimate Spider-Man*, la tercera incursión de Activision en el universo del hombre araña enfrenta a Peter Parker con su némesis definitiva, el inefable y malvado *alter ego* de Spider-Man, Venom. Junto a Venom, y según fuentes internas, «aparecerá la mayor colección de personajes de Spider-Man jamás vista en un videojuego». Por ende, disfrutaremos de todos los villanos, todos los coprotagonistas y, por supuesto, de la encantadora tía May.

Pero lo más interesante es que a lo largo del juego podrás enfundarte no sólo el traje de Spidey, sino también el de Venom. Dos tramas diferentes se desarrollarán en la enorme ciudad al más puro estilo *GTA* que sirve de escenario al lanzarredes: en una deberás luchar contra los malos y, en la otra, comportarte como un auténtico diablo. Las dos historias fluirán de forma simultánea y las acciones ejecutadas por Spider-Man en una de ellas afectarán directamente al capítulo de Venom. El otro yo de Spider-Man se empecinará en sembrar el pánico en las calles. Mientras el trepamuros se dedica a atrapar a los villanos con su red y colgarlos de las farolas para que la ley se encargue de ellos, Venom pasará la mayor parte del tiempo destruyendo coches patrullas que se dirigen a crimen: será como jugar al ajedrez contigo mismo.

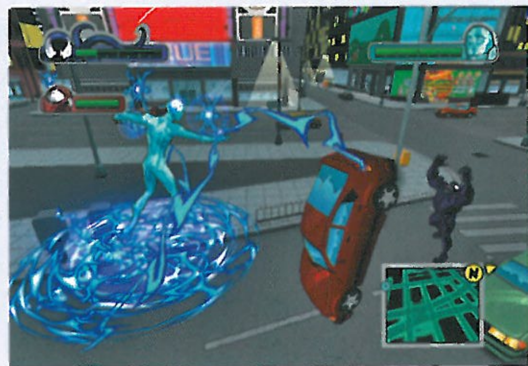
Aunque *Ultimate Spider-Man* emplea el motor del último juego, nos han prometido que las habilidades de Peter Parker mejorarán en grado sumo. Los combates serán más fluidos y el lanzarredes podrá correr por paredes y tejados o bien rebotar contra los muros como una pelota de goma. «El juego incluirá combates mejorados y acrobacias fluidas», nos explica nuestro informador de Activision. «No se parecerá a ningún otro juego de Spider-Man visto hasta la fecha.» ¡Tan sólo hay que ver el cabezón que luce ahora el bueno de Peter!



La animación de Spider-Man corre a cargo de la técnica de «Entintado de Cómic Tridimensional».



Rhino provoca el caos doquiera que pasa.



Cuentas con la inestimable ayuda del Hombre de Hielo.

Breve Biografía Villanística

De momento se ha anunciado la presencia de dos villanos, pero aparecerán más.



VENOM

Altura
1'92 m
Peso
120 Kg
Ojos
Blancos
Cabello
No tiene

Detalles
Un simbiote alienígena que descubrió Peter Parker. Por desgracia, el simbiote resultó ser muy peligroso para Parker y se deshizo de él. Sin embargo, el traje tomó el cuerpo del reportero del Daily Globe, Eddie Brock, consumió su personalidad e inició una espiral de violencia desmedida con el fin último de encontrar y matar al que lo había rechazado: Spider-Man.



RHINO

Altura
1'98 m
Peso
250 Kg
Ojos
Negros
Cabello
Castaño

Detalles
Criminal del montón y practicante de halterofilia, Rhino era un matón del montón. Sin embargo, una misteriosa agencia rusa contactó con él y le propuso transformarse en la máquina de combate definitiva. Tras aceptar la propuesta, fue provisto de un traje que le otorga fuerza ilimitada, hecho que lo convierte en uno de los enemigos más peligrosos de Spider-Man.

Beat Down: Fists of Vengeance

Falsas apariencias



Échale un rápido vistazo a las pantallas que acompañan estas líneas: ¿a qué conclusión has llegado? Pues probablemente a la misma que nosotros tuvimos inicialmente sobre este juego: otro *beat'-em-up*, con buena pinta, eso sí, pero al fin y al cabo, otro juego de lucha más...

Pero a menudo las apariencias engañan, y por fortuna Capcom, los creadores de este juego, han puesto mucha más carne en el asador de la que puede parecer *a priori*, hasta el punto de convertirlo en una de las propuestas más estimulantes que el género ha dado en los últimos tiempos.

Su fórmula, sin embargo, es en realidad bastante sencilla: se trata de tomar los rudimentos de los juegos tipo *Double Dragon*, y aderezarlos con una buena cantidad de toques de RPG y, por supuesto, una realización técnica acorde con los tiempos que corren.

Como resultado de ello, *Beat Down*, siendo como en realidad es un juego de lucha callejera, viene enfundado en un traje mucho más sofisticado: en el modo de juego principal para un solo jugador -hay otros- se nos ofrecerá una historia que se irá desgranando a medida que cumplimos misiones, visitamos nuevas localizaciones, conocemos nuevos personajes y, por supuesto, tomamos parte en un sinfín de combates. De hecho, no sería descabellado decir que *Beat Down* es como una especie de *Shenmue* más lineal, en el que se ha potenciado el combate y se ha rebajado la aventura.

La trama del juego nos lleva a la ciudad de Las Sombras, donde el clan de Zanetti lucha contra otras organizaciones rivales por el control de la droga y otros turbios negocios. Nuestro papel será meternos en la piel de uno de los cinco mercenarios que forman parte del grupo elegido por Zanetti para defender sus intereses. Poder elegir entre cinco personajes distintos ya es de por sí una opción atractiva, pero mucho más lo es saber que a medida que avancemos en el juego podremos customizar estos personajes adquiriendo en diversas tiendas una amplia variedad de ropajes, todo tipo de ítems, etcétera. Y la cosa gana todavía más enteros si tenemos en cuenta que al tomar contacto con muchos de los personajes que pueblan los escenarios del juego no sólo nos veremos en ocasiones obligados a combatir contra ellos, sino que también podremos unirlos a nuestro grupo -podemos llevar un máximo de dos compañeros a nuestra vera- y nos ayudarán en las peleas.

En definitiva, tal y como ya veremos cuando corresponda próximamente analizar este juego de Capcom, *Beat Down: Firsts of Vengeance* tiene mucha más miga de la que aparenta, y aunque los amantes de los *beat'-em-ups* encontrarán una buena dosis de su entretenimiento favorito, también tendrán ocasión de paladear otros manjares nada frecuentes en el género.



Los combates siguen los cánones del género.





Contamos con un mapa de cada escenario.

Podemos escoger entre 5 protagonistas diferentes.

Tope fashion ¿Cansado de tu aspecto? Pues cámbialo...

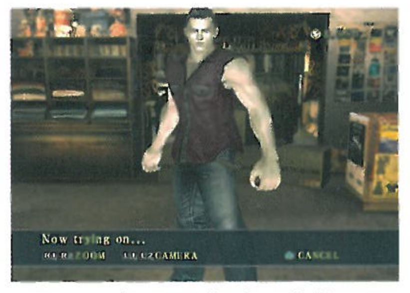
Una de las opciones más interesantes del juego es la posibilidad de customizar notablemente el aspecto de los personajes del juego. Por poner un ejemplo, podremos visitar alguna de las tiendas repartidas por los escenarios del juego y adquirir los "trapitos" más fashion para renovar nuestro fondo de armario. Todo el muestrario está a nuestra disposición.



«En fin, no es que sea Versace pero algo encontraremos...»



Uuuummmh, esta camisa no está nada mal... Hasta me sienta bien.



Toma ya, lo que se dice "arreglaó" pero informal...

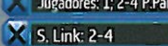


La última entrega del shooter táctico por equipos globaliza una propuesta excelente

XBOX LIVE JUGABLE








Des: Pivotal Games	Dis: SCi
Jugadores: 1; 2-4 P.Par	Live: 2-4 jugadores
S. Link: 2-4	Salida: Septiembre 05
www.conflict.com	

¡Qué vida más dura! Viajar por todo el mundo, visitar paraísos tropicales, liquidar a balazos a las fuerzas insurgentes... Los soldados de las Fuerzas Especiales no lo tienen fácil. Tras visitar Irak durante la operación Tormenta del Desierto (dos veces, para ser exactos) o acudir al famoso conflicto de Vietnam con sus ancestros de los años 60, a los chicos de *Conflict* les van a salir ampollas en los pies. En lo que supone una revolución en toda regla, *Global Terror* se desarrolla a lo largo y ancho de multitud de parajes. Pero no es ésta la única novedad dentro de la saga. Tuvimos la suerte de compartir unas horas con el productor Jim Bambra durante una sesión de prueba de la última versión de *Conflict: Global Terror* a la que fuimos invitados en los estudios de Pivotal Games.

La trama es mucho más contemporánea y gira en torno a la aparición del grupo Marzo 33 (una colección de superfascistas, descendientes directos del grupo fugitivo nazi ODESSA de la Segunda Guerra Mundial) y su plan para desbaratar a los principales gobiernos del mundo. Para luchar contra tamaña conspiración se reúne al equipo *Conflict* »



↑ La acción de *Global Terror* será mucho más visceral y cercana.


↑ Asume tu responsabilidad...


↑... o deja que alguien lo haga por ti.

Por fin los muros de medio metro dejarán de ser un impedimento

» original, formado por Bradley, Jones, Connors y Foley, quienes, al más puro estilo *Rainbow Six*, deberán combatir las diversas crisis internacionales (nucleares, de drogas y armamentísticas) que se sucederán en parajes tan diversos como Colombia, Corea del Sur y una nevada y heladísima Ucrania.

Lo primero que llama la atención de *Global Terror* son las mejoras gráficas introducidas. Todos los personajes aportan multitud de detalles, desde las expresiones faciales, de un realismo asombroso, hasta los movimientos oculares, pasando por las arrugas y pliegues de los uniformes. Se ha reconstruido por completo el motor del juego, hecho que ha redundado en texturas ultradetalladas para cada objeto que aparece en el juego. La animación de los personajes también se ha elaborado partiendo de cero, con un nuevo sistema IK (cinética inversa) que permite que tu pelotón cambie una carrera a toda pastilla por un cuerpo a tierra repentina mediante movimientos fluidos y realistas.

Por fin los muros de medio metro dejarán de ser un impedimento para esta estirpe de aguerridos soldados, puesto que todos tus hombres han superado durísimos meses de entrenamiento especial y son capaces de sortear barandillas, atravesar ventanas y bajar escalerillas. «Si algo se nos podía achacar, tanto a nosotros como a muchos otros juegos, eran las limitaciones de la jugabilidad por culpa de barreras ridículas, tales como pilas de cajas o cosas por el estilo», confiesa Bambra. «En el mundo real, cualquier persona podría sortear un obstáculo de este calibre. En términos tecnológicos, la solución del problema no ha sido fácil, pero ha merecido la pena.» »


↑ La tensión casi se puede cortar.


En cada nivel podrás afrontar los objetivos de varias maneras.


Los rifles tienen un lanzagranadas.


Maneja armas de un futuro cercano.


Los niveles selváticos son creíbles y ofrecen multitud de rutas.

GRÁCILES Estos soldados se mueven como gacelas.

Los miembros de tu pelotón gozan de una mayor movilidad que antes, hecho que les permite ejecutar nuevos movimientos de incalculable valor para salir bien parados de situaciones en los que estén al límite.


Hasta la fecha, los soldados de *Conflict* podían asomarse tras los objetos, ahora son capaces de disparar desde un lugar seguro. Una jugada maestra a tenor de la increíble dificultad de *GT*.


Nunca dejó de sorprendernos que unos soldados tan aguerridos fueran incapaces de sortear un muro de medio metro, o de saltar sobre el alféizar de una ventana. Pero eso se acabó.


Deberás perseguir a los enemigos.


¿El "puente sobre aguas turbulentas"?

» Pero de todos es sabido que los gráficos no lo son todo. ¿Qué pasa con la jugabilidad? En nuestra opinión, ha cambiado mucho, para mejor, respecto a títulos anteriores. Suponíamos que los nuevos entornos urbanos debían limitar la jugabilidad basada en equipos, pero no ha sido así. Para empezar, el incordiante sistema automático para apuntar de *Conflict: Vietnam* ha sido sustituido por una simple y sutil asistencia que permite al jugador concentrarse en la tarea de afinar la puntería. Nunca había resultado tan fácil dar órdenes a tus hombres y el nuevo sistema de menú rápido (gatillo L) selecciona de forma automática a todos los miembros del equipo de una tacada, algo que muchos jugadores ya hacían y de lo que los desarrolladores se han percatado. Otra novedad importante la encontramos en la opción de orden retrasada. Como el sistema de órdenes en Zulu de *Rainbox Six 3*, esta opción va de perlas para realizar incursiones en espacios cerrados. Los jugadores pueden seleccionar a un par de miembros del pelotón y darles una orden para, acto seguido, proceder con el soldado restante y ejecutar la orden contextual. La ubicación de los compañeros es más sencilla gracias a una mecánica de apuntar y clicar. Además, el usuario ahora decide la dirección que encara el pelotón, técnica imprescindible para cubrir algunos rincones.

Otro apartado que se ha sometido a un importante lavado de cara es el del diseño de los niveles. «La introducción de altura y verticalidad en todos los escenarios era imprescindible», continúa Bambra. «Ahora tu equipo encarará el fuego procedente de los francotiradores apostados en los tejados o de los soldados que se descuelguen desde helicópteros, algo que el jugador deberá tener en cuenta a la hora de posicionar a su equipo.» Destaca también una ajustadísima física de muñeca de trapo, ya que todos los objetos disponen de un peso tangible y los enemigos, al recibir un balazo, se inclinarán levemente hacia delante antes de caer a plomo sobre el suelo.

También ha mejorado muchos enteros la IA, tanto la de tu equipo como la de los »

↓ Los enemigos son más fuertes y duros en *Global Terror.*

YO SOLITO
Una guerra para lobos solitarios

Puedes crear una partida multijugador y afrontarla con un único soldado, siempre y cuando te gusten los retos difíciles. Y para complicar aún más la cosa, activa el modo de muerte súbita...


↑ El festival de muerte y destrucción está asegurado.


↑ Los francotiradores son una amenaza.

» terroristas; se trata sin duda de una de las más astutas (y, por ende, más endiabladamente complicadas) de cuantas hemos visto jamás en un título para Xbox. Tu equipo asumirá siempre las posiciones de disparo más inteligentes a tenor del entorno, pero los enemigos no se quedarán atrás. Serán capaces de ponerse a cubierto tras cualquier objeto que encuentren a mano y sabrán en todo momento hasta qué punto pueden seguir adelante con las heridas recibidas. Si te superan en número, atacarán a tu posición; cuando procedan en solitario o en parejas se pondrán a cubierto o bien correrán en pos de refuerzos. Tampoco se cortan un pelo a la hora de lanzar granadas; si ven a todo tu pelotón apiñado, desatarán una lluvia granadina que te hará trizas. También echarán mano de las granadas de humo para cubrir su retirada. Pivotal ha pretendido simular la experiencia que supone jugar contra oponentes reales y la IA propone comportamientos muy humanos, tales como la profusión de fuego en círculo. Impresionante.


↑ Tu equipo se dividirá y deberás afrontar elecciones tácticas de órdago.

De todos es sabido que Foley se pierde al principio del juego y que será sustituido por un nuevo refuerzo: la francotiradora Carrie Sherman. Viene equipada con un rifle de francotirador letal y una excelente ametralladora silenciada para enfrentamientos a corta distancia. De hecho, el arsenal de todo el equipo impresiona. Como los escenarios están ubicados en el futuro cercano, cada miembro puede cargar con dos tipos de rifle o ametralladora, todos ellos con una capacidad de munición considerable. En el entorno abundará la munición de reserva y también podrás emplear las armas de los enemigos caídos. De este modo, la experiencia será más libre y arcade, aunque sin olvidar la intrínseca cualidad estratégica de la saga. »

MÁQUINAS DE GUERRA En los conflictos modernos, el hombre se enfrenta a las máquinas.

Tu equipo deberá enfrentarse a menudo con multitud de vehículos, todos ellos duros de pelar. Busca una RPG y dásela a Jones, el experto en armamento pesado. A continuación, contrólalo tu mismo o bien relájate y disfruta de los fuegos artificiales.



Jamás nos habíamos enfrentado a unos tanques tan fieros. Nada más verte empezarán a disparar; procura que Jones tenga a mano su lanzacohetes.



Los helicópteros te dispararán y descolgarán soldados a un tiempo. Para evitarlo, planta multitud de minas Claymore en la zona de aterrizaje.



Irás bien pertrechado en la selva...



...sin olvidar las misiones encubiertas.



En lugares como este pueden tenderte una emboscada.

» Cada miembro presenta habilidades y atributos individuales, y la combinación de todos ellos resultará vital para triunfar en el juego. Según Bambra, «Connors es el tipo ideal para cargar con armas pesadas, aunque con un rifle de francotirador es un auténtico patoso. Y cuando a tus hombres les flaquean las piernas no hay nada como el TLC de Sherman para recuperar fuerzas.»

La selección de granadas es mucho más amplia y su acceso desde el inventario mucho más sencillo. Para lanzarlas basta con pulsar el botón negro; impactarán justo dónde apunte la retícula de la mira de objetivo. Para acceder al inventario completo tan sólo hay que pulsar Y, pero se acabó el trasteo de ítems para ayudar a los compañeros en el fragor de la batalla. Las órdenes contextuales del nuevo juego te permiten curar de forma instantánea a un colega caído, así que no tienes que acudir al inventario, seleccionar el ítem correspondiente y aplicarlo al desafortunado. Tu propia curación es igual de rápida: selecciona un botiquín y tira del gatillo R para gozar de un subidón energético instantáneo al tiempo que tu personaje pasa a manejar de forma automática su arma por defecto.

Sin embargo, la mayor novedad de la saga, y la que más nos ha impresionado, radica en el modo multijugador. Vuelve a la carga la pantalla dividida en cuatro partes mediante la que cada jugador controla a un único miembro. No obstante, destacan sobremanera los nuevos modos cooperativos para System Link y Xbox Live. Hasta cuatro jugadores podrán competir en cada una de las 14 misiones de la campaña solitaria. Ha sido una tarea ardua. «Debíamos asegurarnos que la lógica del juego, los guiones y la IA pudieran compartirse y actualizarse ante el cambio más nimio. No ha sido fácil.»

El modo cooperativo para dos jugadores, una reclamación histórica de los incondicionales de la saga, nos ha parecido el más divertido. Cada jugador controla a dos miembros del equipo: se trata de una mezcla increíble de coordinación estratégica que mantiene, no obstante, elementos de jugabilidad por equipos. Otra novedad importante de la nueva oferta multijugador la encontramos en la posibilidad de cargar cualquier de tus partidas en solitario del modo carrera para continuarlas formando equipo con un amigo. Esto quiere decir que otros jugadores podrán apuntarse a tus partidas en cualquier momento

Conflict: Global Terror nos dejó impresionados. Más de un jugador se mostrará remiso al pasar de escenarios abiertos a localizaciones más urbanas y claustrofóbicas, pero gracias a los cambios introducidos en todas las facetas del juego, desde la interfaz hasta el sistema de control del equipo, la alteración del paisaje no supondrá un problema en ningún momento.

↓ Merced a la retícula, apuntar mientras corres es pan comido.

Scarface

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

Bienvenidos al juego sobre películas de gángsters más brutal de la historia



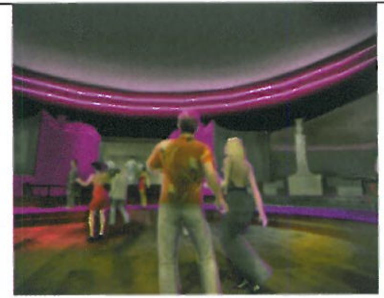
«Me estás hablando a mí» No, no es ésta. «Le haré una oferta que no podrá rechazar.» No, esta tampoco. Espera, ya me acuerdo. *Scarface (El precio del Poder)*. Esa sobre un cubano emigrado, montañas de cocaína y violencia a raudales que se convirtió en una de las películas sobre gángsters más aclamadas de los años 80; el caribeño pasa de la indigencia más absoluta a nadar en la abundancia para volver de nuevo a la pobreza, tras levantar un imperio de las drogas en Miami basado en la violencia desmedida. Al final, acaba acribillado por una lluvia de plomo y ahogándose en su propia sangre. No se trata de la premisa más halagüeña para desarrollar un videojuego, pero los chicos de Radical Games están acostumbrados a sacar adelante empresas, *a priori*, imposibles. *Scarface* es un prometedor juego de acción en tercera persona ambientado en un escenario inconmensurable que puedes recorrer a tu antojo y que recuerda a la saga *Grand Theft Auto*. Sin embargo, todo apunta a que los creadores de *Scarface* se han propuesto dejar a Tommy Vercetti y a sus pupilos a la altura del betún.

El juego arranca dónde acaba la película, con una escena de vídeo que se funde con la partida en tiempo real: Sosa, archienemigo de Scarface, envía a su ejército privado contra la mansión de nuestro antihéroe con la intención de liquidarlo. Los jugadores deben aguantar el tirón y hacer frente a continuas hordas de pistoleros; y la escena se erige en una introducción sangrienta al juego propiamente dicho. Un detalle a tener en cuenta: si te matan durante la intro, el final original de la película se activa y la terrible muerte de Tony se plasma en pantalla. Sin embargo, si demuestras tu pericia lograrás sobrevivir y escapar de la masacre.

La acción continúa tres meses después, cuando Tony regresa a Miami para vengarse de Sosa y seguir escalando peldaños en la pirámide del crimen. Los desarrolladores hacen hincapié en la identificación del jugador con Tony Montana durante toda la partida: lo cierto es que en cuanto pillamos el »



↑ Los polis disparan primero y preguntan después.



El Club Babylon: un auténtico mercado de carne estará a tu disposición.



Broncéate al sol de Miami.



El M16 monta un lanzagranadas, ideal para despejar zonas boscosas.

COMPORTAMIENTO CRIMINAL Tu misión: convertirte en un jefe del cártel.

Eres un playboy de rápida verborrea y gatillo fácil que *gestiona* toneladas de coca colombiana, y una figura así atrae rápidamente la atención de muchos «amigos» y algunos indeseables. Tony Montana no le hace ascos a las facilidades que brinda el dinero y el juego permite a los jugadores disfrutar de este estilo de vida en multitud de ocasiones. Durante las misiones del modo historia te cruzarás con varias mujeres fatales: según el tratamiento que les brindes, actuarán a tu favor o te harán la vida imposible.



¡Menudos gajes del oficio!



Impresiónala con un paseo por el mar.

Información Adicional

VUELA ALTO
Entre los diferentes vehículos que aparecen en el juego destacan los hidroaviones. Además de trasladarte entre islas, en algunas misiones Tony tendrá que lanzar paquetes de drogas al tiempo que esquiva a las patrullas costeras. Uno de los pocos juegos en los que podrás disfrutar de este transporte.

El tipo camina y se comporta como el personaje real

» tranquillo al sanguinario cubano, ya nos veíamos luciendo camisas hawaianas y construyendo nuestro propio imperio de las drogas. O algo por el estilo. El tipo camina, habla y se comporta como el personaje real, algo lógico si tenemos en cuenta que el mismísimo Al Pacino ha prestado su rostro al juego (véase recuadro *Una Apuesta por lo Auténtico*). La acción transcurre principalmente a pie, aunque Tony puede robar cualquier vehículo que pase. Sin embargo, un comedido Sedan familiar no es el buga más apropiado para un señor de las drogas, de modo que mejor llamas a uno de tus secuaces para que acuda con uno de tus coches/barcos/aviones. La lista es generosa: desde vehículos normalitos (camiones de plataforma y furgonetas ideales para robar bancos), hasta modelos de auténtico lujo (Cobras tuneados o yates carísimos). Su manejo es bastante arcade y, por ende, accesible; aparte de llevarte de una punta a otra de la ciudad, cada uno guarda un as en la manga. Tony puede llevar cuatro armas a la vez (una de combate cuerpo a cuerpo, una pistola, un rifle y un arma pesada), y cada vehículo puede acomodar cuatro más. Esta posibilidad brinda un consistente elemento estratégico ya que debes elegir con sumo cuidado el arsenal ideal para cada ocasión.

El juego explota la trama de qué hubiera pasado si Tony Montana hubiera recuperado su fortuna, pero va más allá. El guión es muy envolvente, algo lógico si tenemos en cuenta que corre a cargo de David Mckenna, guionista de *Blow* y *American History X*, pero la libertad absoluta que ofrece el juego tiene mucha más miga. Puedes conversar con todos los personajes no controlables sin que llegue a repetirse ni un solo diálogo, gracias a las 30.000 frases diferentes que se han incluido. Unas 120 mi- »



Suma muchos puntos de Tony y Montana se convertirá en una bestia mortífera.

El mejor rostro posible para un gángster de armas tomar.

El mismísimo Al Pacino ha prestado su rostro al juego

Asalta a las furgonetas blindadas.

No es fácil disparar a los enemigos.



» siones adicionales complementan las 18 misiones del modo historia, aunque ninguna de ellas puede tildarse de superflua. Para levantar tu cártel tendrás que comprar buen material y mantenerlo y protegerlo de las bandas rivales. Haz recados para los propietarios, gana mucho dinero y así conseguirás acceder a la siguiente misión del modo historia y nuevas áreas de los cuatro escenarios principales del juego.

Aquí entra en juego la opción de Intimidación. ¿Quieres comprar un cargamento de coca pero no que el traficante te tome el pelo? ¿Qué pasa con ese camello que se está tomando tantas libertades? Accede a esta opción y aparecerá un medidor del ritmo cardíaco. Dependiendo de tu nivel de Paranoia, tal vez tengas la oportunidad de detener la barra en el punto adecuado, el que activa una de las tres soluciones posibles. Con un poco de suerte, lograrás negociar un precio mejor, o bien dialogar con un gángster amigo que te prestará ayuda. Sin embargo, si la cagas acabarás perdiendo mucha pasta y buena parte de los valiosos puntos de Tony.

Los puntos de Tony brindan el pedazo más jugoso del sangriento pastel que presenta el juego. Cuando te enzarzas en un tiroteo debes activar una especie de mira automática y no limitarte a avanzar como lo haría un elefante en una cacharrería. En cuanto apuntes a un enemigo, mueve la palanca derecha para que aparezca una retícula más pequeña y precisa alrededor del objetivo. Los daños dependerán, evidentemente, de la parte del cuerpo a la que apuntes: conseguirás más puntos de Tony si aciertas en el entrecejo o asestas balazos mortales.

Del mismo modo, la pericia al volante por este mundo de libre circulación también brinda muchos puntos: apura en las esquinas, esquiva los obstáculos en el último momento a toda pastilla... Si rellenas tu me- »

007 Movil Bond

MÓVILES COMPATIBLES: NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - SHARP - MOTOROLA - LG SONYERICSSON - TSM - ALCATEL - PHILLIPS - PANASONIC - SAGEM



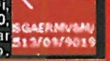
Pedidos por SMS al 7565









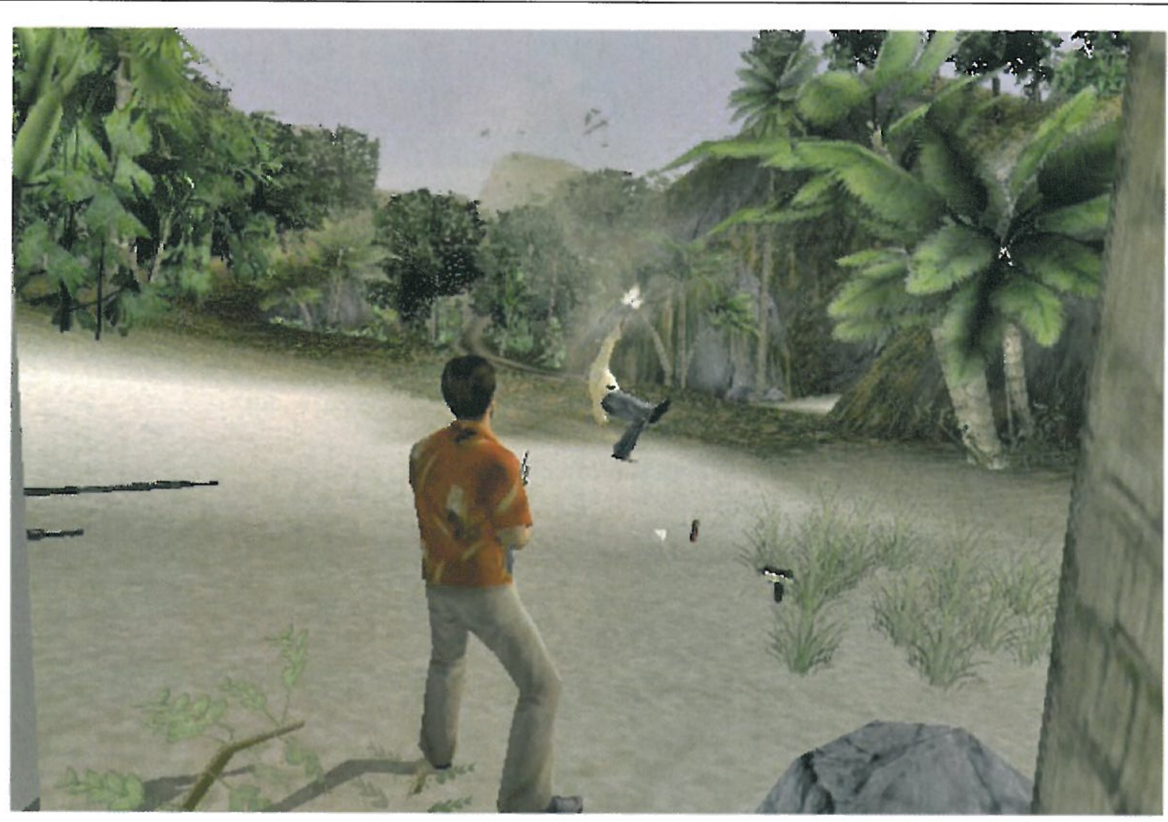





La camisa de Tony es muy chillona.


Tu código moral no mata a los civiles.


A Tony le encanta el tiro al pichón.

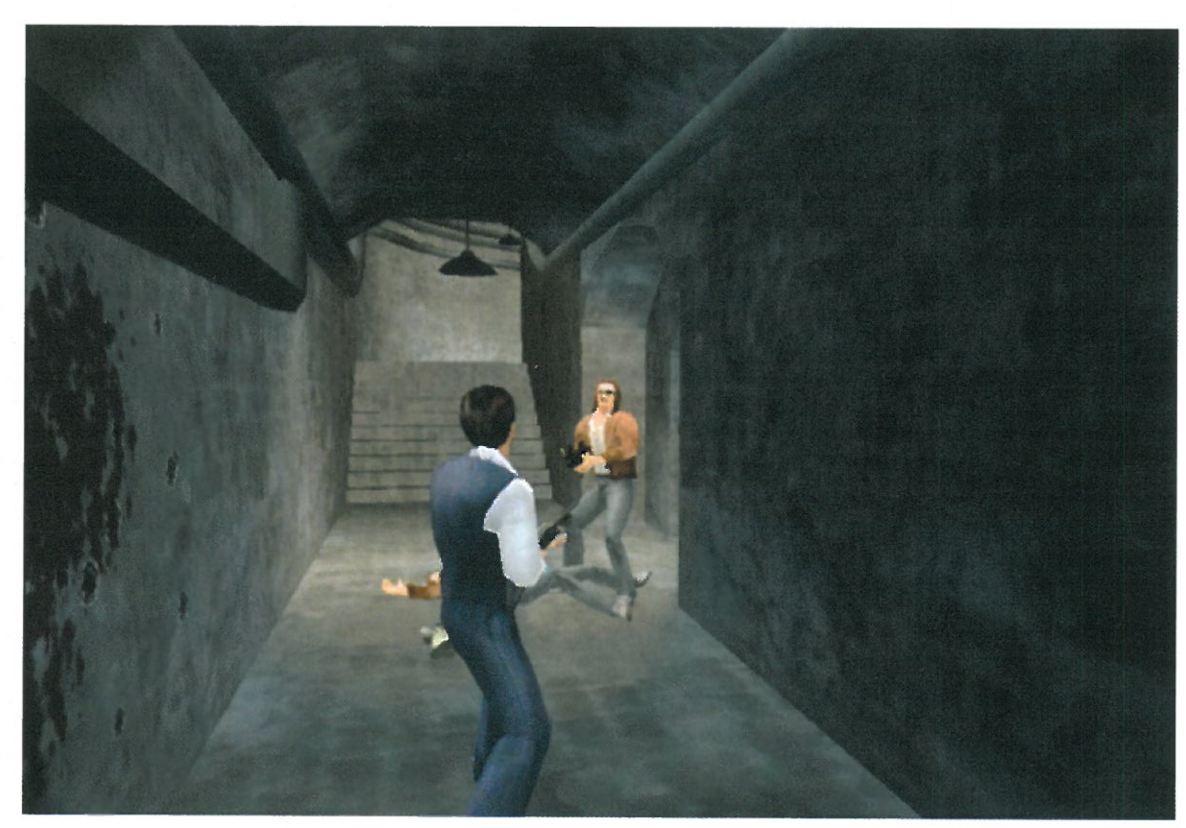

Tony presenta a su pequeño amigo a otro desventurado contrincante.

UNA APUESTA POR LO AUTÉNTICO

Talento puro y duro al servicio de un videojuego

Los desarrolladores han logrado contar con la fisonomía de Al Pacino para todo el juego, una noticia estupenda para los amantes del buen cine americano. Sin embargo, Radical se niega a desvelar si contarán también con la voz del actor. Por lo visto hasta la fecha, si no es así, se han hecho con los servicios de un imitador de tomo y lomo.


Bonita cara. Lástima de la camisa.


El combate a corta distancia también forma parte del juego. Templa los nervios y apunta a la cabeza.

» didor de Tony, el icono con el jeto de Al Pacino empezará a parpadear en rojo, lo que quiere decir que Tony se ha vuelto loco. Pero no loco al estilo de Bruce Banner, sino dentro del modo conocido como «Rabia Ciega». Durante un breve lapso de tiempo, Montana se transformará en una máquina de matar prácticamente invencible. Esta opción va de perlas para gastar tanta munición como quieras y salir de rositas de alguna situación particularmente peliaguda.

Si mantienes el medidor de Tony a tope sin vaciarlo, todos los puntos que sumes a continuación pasarán a otro medidor, el de Reputación, que sirve para mejorar tu estado al más puro estilo de los juegos de rol. Cuanto mayor sea tu reputación, más vehículos y opciones de juego tendrás a tu disposición.

Esto no quiere decir que Tony pueda ir por ahí liquidando a todo quisque: debe ceñirse a un código moral muy estricto. Tal y como comenta en la película, jamás mata a nadie que no se haya metido con él. Por ende, nunca se le ocurrirá disparar su ametralladora contra los inocentes viandantes. De este modo, si guardas tu arma en los pantalones, la gente no empezará a gritar presa del pánico y los polis te dejarán tranquilo. Este código moral personal de Tony le impide cargarse a los civiles. Si intentas disparar a un inocente el bueno de Tony te recordará que él no hace las cosas así. Una lástima, porque entre todos los personajes no jugables encontramos los rostros de 140 jugadores anónimos que ganaron un concurso cuyo premio no era otro que el de aparecer en el juego. ¡Imagina que, de repente, te cruzas con ese vecino que no para de darte la vara y no te lo puedes cargar!

Todavía está por ver si *Scarface* conseguirá superar el listón de *GTA*. Potencial no le falta; se trata de una licencia excepcional a la que se está dotando de una jugabilidad imponente. Puede que los pósters promocionales no sean lo más acertados, pero seguro que acabarás pasándolo en grande con Tony Montana y sus amigos.

Análisis

Escritos por jugadores que viven y aman los juegos. Ponemos a prueba nuestra capacidad de análisis para brindaros los mejores análisis posibles

¡Bienvenidos!

Esta es la sección de Análisis de la Revista Oficial Xbox, una de las más importantes de nuestra revisa. Para comprender nuestra política de puntuaciones, es muy importante que te familiarices con los parámetros que rigen todos nuestros análisis. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos y podrás entender al 100% qué queremos decir cuando nos referimos a un aspecto determinado. ¡Disfrútalos!

Puntuación

8.5-10.0
LA ELITE DE XBOX. LOS MEJORES JUEGOS DISPONIOBLES PARA LA CONSOLA.

7.5-8.4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6.5-7.4
PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO CON ALGUNA CARENCIA.

5.0-6.4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2.5-4.9
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO DEBES PRESTAR MUCHA ATENCIÓN.

0.0-2.4
UN JUEGO MALO, MALO, MALO.

Nuestros Iconos explicados



ELITE XBOX
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior.



JUEGO DEL MES
Nuestro juego favorito cada mes merece ser destacado.



XBOX LIVE
Contenido descargable, juego *on line*, o ambas opciones.



SÓLO EN XBOX
Un título exclusivo de Xbox al menos durante tres meses.



EN EL DVD
Una demo jugable o un vídeo del juego te espera en nuestro DVD.

P44 MOTO GP3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY Regresa el mejor simulador de motociclismo del mercado y esta vez con sorpresa incluida: además de en conocidos circuitos, también podremos correr en exteriores.

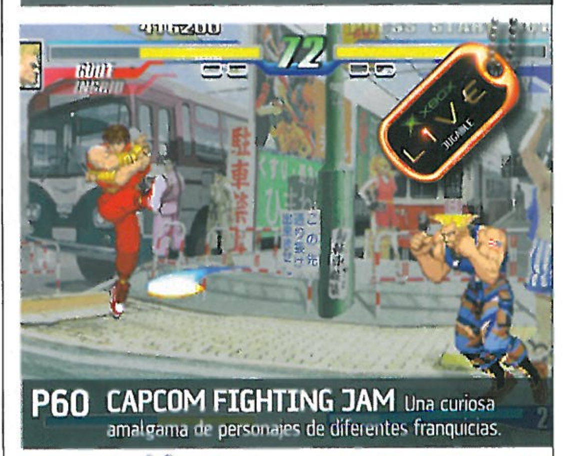




P52 GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS Rockstar se ha superado a sí misma y no sólo nos ofrece el mejor juego de la saga, sino una conversión a Xbox difícilmente mejorable. ¡Chapeau!



P74 WORMS 4: MAYHEM Los inagotables gusanitos de Team 17 vuelven a la carga con renovadas energías.



P60 CAPCOM FIGHTING JAM Una curiosa amalgama de personajes de diferentes franquicias.



P58 SID MEIER PIRATES! Avalado por el prestigio de su creado.





P72 SCAR Un juego que nos ofrece ponernos al volante de los modelos de la marca italiana Alfa Romeo.



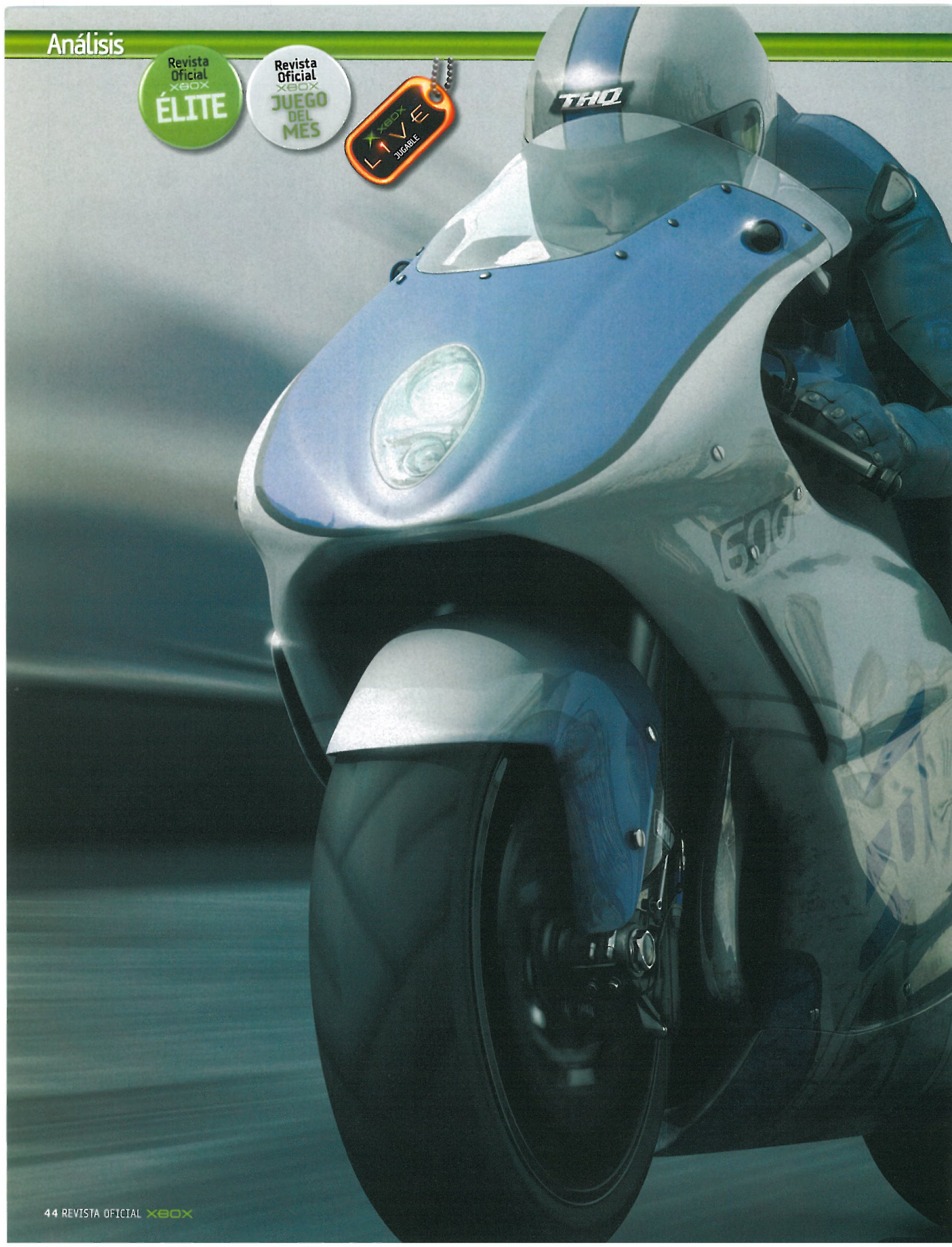
P62 CONKER LIVE AND RELOADED Escatología desbordada acompañada por sensacionales gráficos.



P66 KING OF FIGHTERS 2002 Queda como un anacronismo fuera de lugar.



P68 BATMAN BEGINS Aunque sigue sin cuajar del todo, probablemente estamos ante el mejor juego realizado sobre el personaje del Hombre Murciélago.


Revista Oficial XBOX ÉLITE
Revista Oficial XBOX JUEGO DEL MES
XBOX LIVE JUGABLE
THQ

motogp 3

Ultimate Racing Technology

Una nueva temporada en la categoría GP con jugosas novedades off y on line





La vista lateral es espectacular e inmanejable.



Esto te sucederá si te pasas de frenada.



Con *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3*, la serie motociclista de Climax Racing lleva el camino de convertirse en una franquicia deportiva a la altura de los *FIFA* de EA Sports o de los *Colin McRae Rally* de Codemasters. Y es que a las actualizaciones técnicas de rigor se suman nuevos modos de juego interesantísimos, tanto para disfrutarlos en solitario como en compañía de amigos o mediante Xbox Live.

A primera vista, *MotoGP 3* puede parecer una mera puesta al día de *MotoGP 2*. La interfaz y estructura de los menús, los vídeos de presentación de los circuitos, las pantallas de carga e incluso la ubicación y representación en pantalla de los datos de carrera y del HUD, como el esquema del circuito o el indicador de velocidad de la moto, son elementos prácticamente calcados a los que pudimos ver en el título anterior, si bien algo más bonitos y estilizados.

Las opciones multijugador son también las mismas: al principio el juego detecta el número de mandos acoplados a la máquina y permite cargar hasta 4 perfiles de jugador, bien usando perfiles de piloto creados con anterioridad, bien utilizando un perfil genérico de invitado que no registra datos en el disco duro de la consola (aunque al menos uno de los perfiles seleccionados no puede ser de invitado).

Una vez en el menú principal se puede acceder a dos modos de juego básicos, un jugador y multijugador, además de a los ajustes del juego y a los extras, que incluyen las repeticiones guardadas por los usuarios, las listas de elementos activables y los vídeos desbloqueados.

En el apartado de ajustes nos encontramos con una de las principales novedades de *MotoGP 3*, y es la posibilidad de activar el modo Espectador. Con este modo activado podremos disfrutar de las carreras de otros en Xbox Live y aprender las mejores técnicas de pilotaje sin necesidad de ponernos a los mandos de nuestra motocicleta.

En cuanto a los circuitos desbloqueables, si bien en *MotoGP 2* dependían de los tiempos de vuelta rápida realizados en cada uno de los recorridos, en esta ocasión se activan al alcanzar ciertas posiciones en el ranking mundial de corredores. Los nuevos circuitos son diferentes variantes de los circuitos básicos: simétrico, invertido y simétrico e invertido. El resto de los elementos activables son el modo de dificultad Leyenda, nuevos pilotos, más motocicletas y los vídeos resumen de cada cir- »

Información Adicional

CLIMAX RACING

La división Racing de Climax se creó en el año 2000 con el objetivo de desarrollar juegos automovilísticos tecnológicamente punteros. Actualmente consiste en 5 equipos de trabajo y casi 100 profesionales dedicados a desarrollar un motor gráfico y físico propio, que es el que utiliza este juego para mover todo lo que se muestra en pantalla.

LA TECNOLOGÍA MOTORSPORT Te desvelamos las claves en las que se apoya el motor gráfico del juego.

En Climax no han dejado de mejorar, año tras año, el aspecto de los circuitos y de las motos que han venido apareciendo en los sucesivos títulos de la serie MotoGP. Motorsport es un conjunto de 3 tecnologías que hacen posible obtener unos gráficos de primera división sin sacrificar las altas velocidades que podremos alcanzar en *MotoGP: URT 3*.



Geometría de superficies curvas

Se utiliza para crear entornos y circuitos más suaves y redondeados, reduciendo la presencia de las aristas y formas angulosas que tradicionalmente caracterizan a los videojuegos tridimensionales. Mediante una combinación de datos topográficos, parches Bézier y texturas de alta resolución, se obtiene un aspecto muy suave y detallado sin sacrificar por ello la velocidad de renderizado.



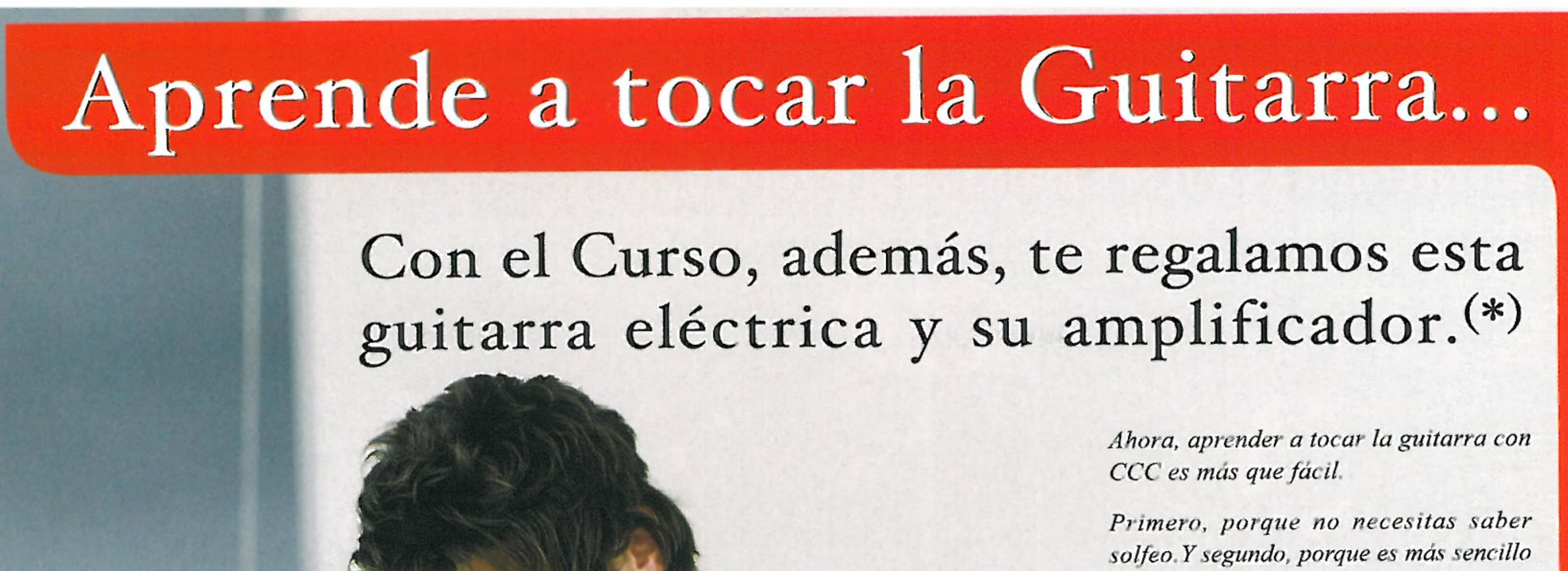
Tecnología de vehículos

Para generar las motocicletas se utiliza la misma tecnología que para renderizar los circuitos, con lo que se obtiene un nivel de detalle muy alto en modelos formados por más de 60.000 triángulos iluminados y doblemente texturados. Además, el motor físico DYNE maneja todas las interacciones con el entorno y la simulación de todos los parámetros mecánicos y dinámicos que afectan a los vehículos.



Efectos especiales

Motorsport puede generar una amplia variedad de efectos ópticos y ambientales, como halos de sol, marcas en el asfalto, borrosidad de cuerpos y entornos en movimiento, deformación de vehículos, efectos de partículas (como chispazos, nubes de polvo o ráfagas de agua), y las distorsiones ópticas provocadas por el aire caliente sobre el asfalto, además de todo tipo de sombras y reflejos.



Ahora, aprender a tocar la guitarra con CCC es más que fácil.

Primero, porque no necesitas saber solfeo. Y segundo, porque es más sencillo progresar con la guitarra eléctrica que con la clásica. Así lo afirman más del 70% de los alumnos que aprenden a tocar la guitarra.

¿Y por qué es más fácil?

Porque su mástil es más estrecho y pisas las cuerdas con más facilidad.

Si a ti también te interesa aprender a tocar la guitarra y tener una como ésta, ponte en contacto con nosotros y te informaremos.



CCC 65 Años *El tiempo nos da la razón.*

(*) Guitarra SONORA JEG-0900BK (negra) tipo "STRATOCASTER"
Amplificador AXL -10 10w.
Correa, una púa y cejilla.

Te invitamos a recibir información sin compromiso sobre el Curso que te interesa llamando al 902 20 21 22 o enviando este cupón a CCC: Apartado 17222 - 28080 Madrid, España.

SOLICITA INFORMACIÓN
VERANO 2005
SUBVENCIONES DISPONIBLES
Por el Fondo de Ayuda al Estudio
902 20 21 22

ELIGE TU CURSO: ....

Nombre: ....

Apellidos: ....

Domicilio: .... Nº: .... Piso: ....

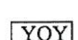
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

Teléfono/s: .... / .... Fecha Nacimiento: ..../..../....

DNI (opcional): .... Nacionalidad: ....

E-mail: ....

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20 1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejercitar sus derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, señale con una "X" esta casilla: ☐; si no desea ser informado de productos o servicios de terceros, señale con una "X" esta casilla: ☐ (Ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos).





Otros planes de formación

■ Graduado ESO. Preparación Título Oficial. ■ "Inglés con 1000 palabras". "The Maurer Method". ■ Decoración. ■ Monitor/a de Manualidades. ■ Curso Práctico de Tapicería. ■ Esteticista. ■ Peluquería. ■ Auxiliar de Enfermería. ■ Auxiliar de Geriatría. ■ Quiromasaje. ■ Naturopatía / Herbodietética. ■ Monitor de Relajación y Desarrollo Personal. ■ Monitor de Yoga. ■ Cocina. ■ Auxiliar de Clínica Veterinaria. ■ Electricista Profesional. ■ Técnico en Construcción de Obras. ■ Gestor Inmobiliaria. ■ Técnico en Ofimática Empresarial e Internet. ■ Contabilidad. ■ Administración de Empresas. ■ Prevención de Riesgos Laborales. ■ Título Oficial de Agente Comercial. ■ Experto en Bolsa e Inversiones

BIENVENIDO A LA TEMPORADA MOTOGP 2004 Vive con intensidad cada Gran Premio.

Cada ronda del Campeonato del Mundo de MotoGP es un nuevo reto para disfrutar con tiempo. Debes planificar cuidadosamente tu carrera en función de la complejidad del circuito y de los puntos fuertes y débiles de tus competidores. Estudia sus estrategias, memoriza cada curva del recorrido y afina tu moto para conseguir ser el primero en cruzar la meta.

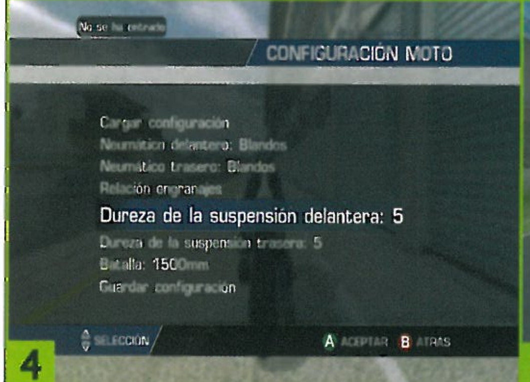


1 Siguiente ronda: Gran Premio de France Moto en el circuito de Le Mans. No vamos muy bien en la clasificación de la temporada, pero estamos decididos a mejorar nuestros resultados.

2 Estamos ante un circuito de 4.180 metros y 13 curvas, algunas de ellas bastante comprometidas. Por suerte, competiremos sobre asfalto seco y con buenas condiciones de visibilidad.



3 Antes de empezar las sesiones de prácticas, veremos un recorrido automático en el que se repasarán todos los tramos del circuito y observarás las trazadas y velocidades recomendadas.



4 Durante las sesiones de práctica podemos ir realizando ajustes para afinar el comportamiento de la moto dentro de cada circuito en concreto. Tómate tu tiempo para hacer los ajustes necesarios.



5 Tenemos 10 minutos para intentar realizar el mejor tiempo posible, con el objetivo de partir en una buena posición en la parrilla de salida. Veinte corredores intentarán superar nuestros logros.



6 Salir en el último puesto no significa que no se pueda obtener la victoria. Configurando el número de vueltas real, tendremos tiempo suficiente para dar caza al grupo de cabeza.



Los nuevos modos de competición Extreme te permitirán competir en una amplia variedad de paisajes urbanos e interurbanos.



La sensación de velocidad es apabullante.



Las repeticiones muestran diferentes ángulos.

Con el Juego Online Integrado pasas del modo off line a Xbox Live sin tener que abandonar la temporada en curso

» cuito incluido en el Campeonato del Mundo de MotoGP de la temporada 2004 (que, a diferencia del resto, se desbloquean al acabar en primer lugar participando en dichos circuitos dentro del modo Carrera).

Como ya hemos apuntado, es en el modo multijugador donde encontraremos varios de los principales atractivos de *MotoGP 3*, tanto para los seguidores de la saga como para los recién llegados, que encontrarán en esta entrega muchas buenas características para aficionarse a los juegos del género. Además de contemplar todas las posibilidades que ofrece una Xbox en cuanto a organización de competiciones multijugador (pantalla dividida, interconexión de consolas y Xbox Live) se refiere, el juego se aprovecha de un sólido motor de comunicación *on line* que ha evolucionado para incluir una nueva tecnología desarrollada exclusivamente para la ocasión: el llamado Juego *Online* Integrado. Esta característica te ofrece la posibilidad, nunca vista hasta el momento, de pasar de una serie de carreras individuales a una competición en línea sin tener que abandonar el modo Carrera. De esta forma, puedes competir en la soledad de tu habitación y contra oponentes controlados por la consola, o conectarte a Internet y participar en carreras multijugador, según te lo pida el cuerpo y conservando siempre todos los progresos que realices dentro de la temporada en curso. Además, y gracias a un avanzado sistema de organización de las partidas, podrás enfrentarte a competidores reales con un nivel de experiencia similar al tuyo, lo que te permitirá disfrutar de la emoción *on line* con independencia del tiempo que le hayas dedicado al juego.

Además del modo Espectador, que ya hemos comentado anteriormente, una tercera novedad en el frente *on line* consiste en la inclusión del modo Comentarista, que permite emular a tus comentaristas televisivos favoritos mientras presencias »



Reparte los créditos que vayas ganando en cada Gran Premio según los circuitos.



Esta vista te muestra tus perseguidores.



Las condiciones climatológicas también influyen en el desarrollo de la carrera.

Los nuevos modos de competición Extreme recrean el estilo de competición TT e incluyen 16 pistas de alrededor del mundo

» una competición en modo Espectador y a petición del anfitrión de la carrera.

En cuanto a las posibilidades del modo para un jugador, se mantienen los modos Carrera, Carrera rápida, y Contrarreloj, además de un conjunto de Tutoriales destinados a ilustrar al jugador acerca de los fundamentos del pilotaje en distintas secciones de un circuito, como las curvas, las horquillas y las *chicanes*. No obstante, la principal novedad de esta nueva entrega de *MotoGP* radica en la inclusión de tres nuevos modos de competición -además del modo Gran Premio- dentro del modo Carrera: Extreme 600, Extreme 1000 y Extreme 1200. Desaparece sin embargo el modo Acrobacias, que pudimos disfrutar en *MotoGP 2*, aunque, como veremos más adelante, no se trata de la ausencia más relevante en esta nueva entrega.

Los modos Extreme pretenden recrear el estilo de competición TT mediante 16 nuevas pistas urbanas e interurbanas basadas en recorridos de alrededor del mundo, como las luminosas calles de Japón, el caluroso asfalto andaluz, los bellos paisajes de la Riviera francesa o las carreteras rurales del Reino Unido. Se eleva así el número total de circuitos básicos del juego (es decir, sin contar las dos o tres posibles variantes de cada uno) a 33. Además, y como es natural al tratarse de una categoría de motos diferente a la categoría GP, se amplía la oferta inicial de monturas con 16 nuevas motocicletas originales modeladas a partir de máquinas reales. Sin embargo, no todas estarán disponibles desde el principio, ya que en los modos Extreme se compite por dinero.

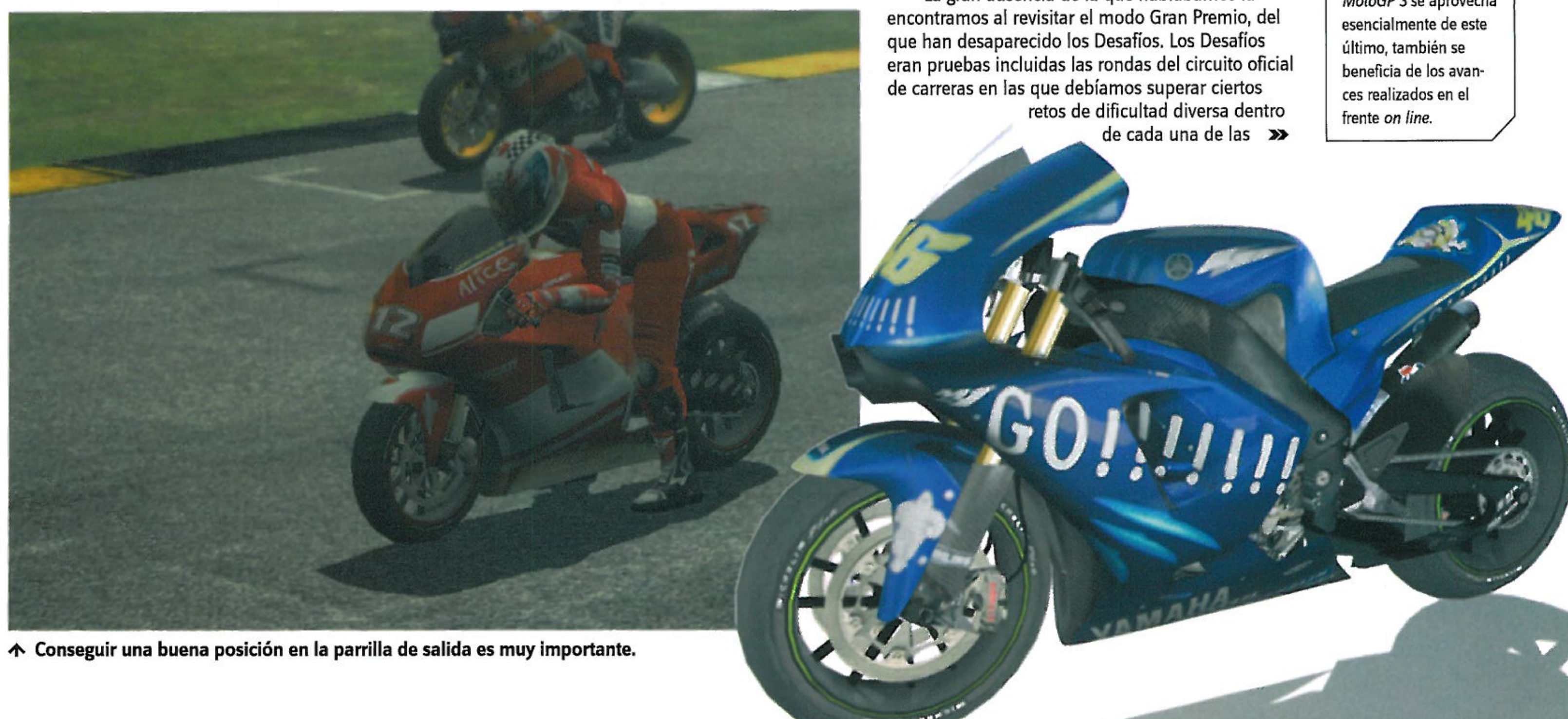
De esta forma, y según las posiciones que vayamos consiguiendo en cada recorrido, podremos ir acumulando el dinero suficiente para adquirir una moto que nos abra el camino, desde la categoría básica de 600 c.c., a las categorías superiores de 1.000 y 1.200 c.c. También podremos invertir el capital acumulado para comprar nuevas motos dentro de la misma categoría o realizar mejoras en las que ya poseemos, como hacer una puesta a punto general del motor, reducir el peso de la máquina o mejorar parámetros como el frenado, la tracción y la estabilidad de la moto. Por supuesto, y al igual que sucede en el modo Gran Premio, se puede personalizar el aspecto estético de la moto y de nuestra indumentaria de piloto, cambiando entre otras cosas el diseño del casco, los colores y logotipos del equipo, la nacionalidad o el número en carrera, y configurar la moto en cuanto a la dureza de las suspensiones, la relación de engranajes, el tipo de neumáticos delanteros y traseros, y la distancia entre los ejes o batalla.

La gran ausencia de la que hablábamos la encontramos al revisitar el modo Gran Premio, del que han desaparecido los Desafíos. Los Desafíos eran pruebas incluidas las rondas del circuito oficial de carreras en las que debíamos superar ciertos retos de dificultad diversa dentro de cada una de las »

Información Adicional

SISTEMA TRINITY

Climax fundamenta sus juegos en tres conjuntos de tecnologías complementarias, que se aplican según sea necesario. Cada conjunto está especializado en un área concreta de desarrollo: el sistema Spirit para juegos basados en personajes, el sistema Leviathan para MMOG y Motorsport para juegos de carreras. Aunque *MotoGP 3* se aprovecha esencialmente de este último, también se beneficia de los avances realizados en el frente *on line*.



Conseguir una buena posición en la parrilla de salida es muy importante.







↑ Los adelantamientos en curvas son peligrosos.

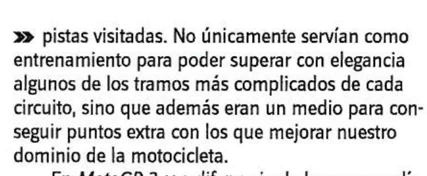


→ Nuestro campeón, preparado.

↑ Las carreras también se pueden trasladar a las calles de la ciudad.



↓ Max Biaggi es uno de los italianos de lujo del campeonato.



» pistas visitadas. No únicamente servían como entrenamiento para poder superar con elegancia algunos de los tramos más complicados de cada circuito, sino que además eran un medio para conseguir puntos extra con los que mejorar nuestro dominio de la motocicleta.

En *MotoGP 3*, y a diferencia de lo que sucedía en la versión precedente, no podemos retroceder en el tiempo para intentar mejorar nuestros puestos o tiempos de vuelta en las rondas pasadas de la temporada en curso, lo que quizá sea el motivo para no incluir esta vez los Desafíos. Por eso debemos pensárnoslo muy bien antes de afrontar a las bravas cada ronda, ya que los resultados serán definitivos e inamovibles hasta la temporada siguiente, por lo que es muy recomendable realizar todas las sesiones de práctica y clasificatorias posibles antes de comenzar un nuevo Gran Premio. Los créditos, que anteriormente se obtenían superando los Desafíos, ahora se reparten al puntuar en cada carrera, pasando de 3 a 5. Los créditos acumulados pueden redistribuirse antes de cada carrera de la forma que el jugador considere más conveniente según el tipo de circuito, pudiendo mejorar las curvas, frenadas, la velocidad punta y la aceleración de la moto.

De hecho, *MotoGP 3* tiene la voluntad de ser un título más estratégico que su antecesor, lo cual no sólo se refleja en el nuevo sistema de progresión por ranking, sino que también se nota bastante en el comportamiento de las motos en carrera y en la inteligencia artificial de los pilotos. De esta forma, es mucho más difícil dominar la montura y mucho más fácil irse al suelo que antes, incluso en dificultad Novato. Los pilotos también han subido su nivel, y si anteriormente era relativamente sencillo poner bastante asfalto de por medio con respecto a nuestros perseguidores, ahora siempre tendremos que pelear cuanto menos con los 5 o 6 pilotos de cabeza.

En general, podemos concluir que estos retoques en cuanto a la dificultad, aún cuando pueden ser algo frustrantes para el jugador ocasional, serán muy bienvenidos tanto por los aficionados al motociclismo en busca de una experiencia de simulación más fiel a la realidad, como por los jugadores que deseen retos más complejos y desafiantes.



Resumen

MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3 TODO LO QUE NECESITA SABER

- ✔ Están todos los participantes, circuitos y motos de la temporada MotoGP 2004, y además reproducidos con total fidelidad.
- ✔ Los nuevos modos Extreme aumentan la variedad del juego, con más de una quincena de motos y circuitos urbanos e interurbanos.
- ✔ Pocos juegos han aprovechado las posibilidades multijugador de Xbox, especialmente gracias a la tecnología de Juego *Online* Integrado.
- ✔ Aunque a pantalla partida se nota alguna ralentización, la fluidez es la nota predominante en un juego que va de velocidades extremas.
- ✘ Desaparecen los Desafíos, por lo que dependerás de los entrenamientos, sesiones clasificatorias y carreras rápidas.

Veredicto

La necesaria actualización anual de la licencia, además de refinarse en todos sus apartados técnicos, incluye muchas y estupendas novedades.

8,9//10



TOP POLIFONICOS

Envía **MCPOLI**, espacio y el **CÓDIGO**, al **7744**. **Ej: MCPOLI 12993**

12993 Gorillaz / Clint Eastwood
12991 Don Omar / Gata Ganster
12984 Gwen Stefani / Hollaback Girl
12981 50 Cent / Just a Lil Bit
12979 El Canto del Loco / Zapatillas
12927 David Bustamante / Gitanas
12923 Bruce Springsteen / Devil and Dust
12907 Melendi / Que el Cielo E. Sentao
12893 A. Orozco / Lo Que Tú Quieras Soy
12884 Estopa / Mediterráneo
12872 Chambao / Pokito a Poko
12871 Bisbal / Todo por Ustedes
12854 Asturias Patria Querida
12842 Melendi / Caminando por la Vida
12835 Oasis / Lyla
12828 SJK / Yo paso del Amor
12802 Sash / La Primavera
12781 Pereza / Princesas
12996 Hombres G / No lo Sé
12988 M. Naranjo / Sobreviviré
12987 M. Naranjo / Pantera en Libertad
12929 Shakira y A.Sanz / Tortura
12928 Il Divo / Regresa a Mí

12875 Julio Voltio / Mambo
12872 Chambao / Pokito a Poko
12862 Pablo Puyol / Déjame
12854 Asturias Patria Querida
12844 Juanes / La Camisa Negra
12842 Melendi / Caminando por la Vida
12835 Oasis / Lyla
12828 SJK / Yo Paso del Amor
12802 Sash / La Primavera
12795 El Canto del Loco / Despiértame
12781 Pereza / Princesas
12791 Starwars III / Marcha Imperial
12926 Bustamante / Devuélveme la Vida
12722 Las Supremas / Eres un Enfermo
12361 Andy y Lucas / Mi Barrio
12979 El Canto del Loco / Zapatillas
12568 SJK / A toda Mecha
12991 Don Omar / Gata Ganster
11314 Mecano / Hoy No Me P. Levantar
12610 Amaral / El Universo Sobre Mí
12990 Camela / Presiento Q. M. Engañas
12986 M. Naranjo / Las Campanas del Amor
12985 Monica Naranjo / Desatame
12979 Canto del Loco / Zapatillas
12974 Deluxe / J. Mueren Antes de Tiempo

12971 Ska P / Cannabis
12959 Jarabe de Palo / 1m2
12931 La Musicalite / Brisa
12916 Pereza / Todo
12915 Pereza / Superjunkies
12913 Pereza / Madrid
12911 Pereza / Animales
12905 Mario / Let Me Love You
12893 A. Orozco / Lo Que Tú Quieras Soy
12892 Joselito / Mi Madre Querida
12870 Ana Torroja / Ya No Te Quiero
12843 Revólver / Es mejor Caminar
12838 Algiva / Pirata De Boquita
12833 Monica Naranjo / Enamorada de Ti
12832 Malu / Diles
12813 Fabula / La Cal
12808 Mecano / Hawai Bombay
12803 Mecano / Ay Que Pesado
12801 I. Serrano / Ya llegó la Primavera
12800 Gabinete Caligari / Amor de Madre
12799 Fangoria / Entre Mil Dudas
12797 Mecano / Barco a Venus
12786 Ecos.../ Algo Se Muere en el Alma
12782 Soraya / Llévame
12772 Instrumental / Amaral

12759 Ismael Serrano / Elegía
12752 Taxi / Jamás Me Fui
12749 Nancys Rubias / Nancys Rubias
12747 La Sonrisa de Julia / El Bufón
12746 Iguana Tango / Yo Estoy Aquí
12713 Ana Torroja / No Me Canso
12711 Jarabe de Palo / Grita
12708 Tamara / Gato Q. Está Triste y Azul
12702 Luz Casal / Sencilla Alegría
12860 Dj Abel Ramos / Zanarkand
12723 Son de Sol / Brujería Eurovision
12490 El Chombo / Palante
12453 Sueño de Morfeo / Nunca Volverá
12951 Dj Tiesto / Adagio for Strings
12358 Andy y Lucas / Yo lo Que Quiero
13119 Jesse McCartney / Beautiful Soul
13092 Oasis / Wonderwall
13065 Neck / Para ti seria
13060 Keane / Bend and Break
13043 Shakira / Te Dejo Madrid
13038 Coldplay / Yellow
13037 Coldplay / Trouble
13036 Coldplay / Politik
13035 Coldplay / Dont Panic
12982 Akon / Lonely


grand
theft
auto
San Andreas



GTA king size

Revista Oficial XBOX ÉLITE
Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS
Revista Oficial XBOX JUEGO DEL MES

Des: Rockstar North	Dis: Take 2
Jugadores: 1-2	Live: No
Salida: Ya disponible	Pegi: +18
www.rockstargames.com/grandtheftauto	

Llegamos al final de un ciclo. *San Andreas* es el último título de la serie para la generación actual de sistemas y cierra también la segunda trilogía *Grand Theft Auto*, presentando en 3D la última de las áreas de juego que conformaban aquel primer *GTA* de 1998. Un juego embrional, todavía en 2D, que contenía en su interior a las ciudades de Liberty City -recuperada en *GTA III*- y *Vice City* -ya sabéis- y *San Andreas*. Ésta ha sido la última en recibir el tratamiento tridimensional -lo de la jugabilidad emergente ya estaba presente desde *Grand Theft Auto*, aunque de forma mucho menos sofisticada, claro-. Y, como es habitual con esta serie, Rockstar ha sabido poner el punto final con estilo, profesionalidad e ingenio, convirtiendo a *San Andreas* y a esta versión en particular en el mejor *GTA* disponible para una videoconsola.

San Andreas, en realidad, ha sido reconvertida de una ciudad en todo un estado. Con tres grandes metrópolis en su interior y varias áreas rurales y desérticas -con pueblos y muchas otras cosas incluidas en ellas- de igual tamaño marcando las distancias. Sin duda, Rockstar ha apostado por el clásico "más, más grande y mejor" para este

nuevo capítulo. Pero al igual que hizo en *Vice City*, ha trabajado mucho sobre el planteamiento de juego. Lo ha desarrollado hasta extremos verdaderamente sorprendentes, juntando muchas ideas aparecidas en otros títulos -y géneros- e integrándolas en *San Andreas* de forma completamente natural y nada forzada. De esa manera, el jugador tan pronto se ve en un tugurio jugando al billar como en un lujoso casino de Las Venturas apostando a la ruleta o al blackjack. En un segundo se encuentra huyendo de la policía y al siguiente inicia una carrera como chulo profesional o en la construcción manejando un montacargas. Trabajándose un posible ligue a base de cenas románticas y más adelante pasando al reservado de un club para un show privado con una stripper. Tuneando su coche para competir en carreras al estilo *Need for Speed* o corriendo en un circuito de cross bajo la atenta mirada de miles de espectadores. Bombardeando las calles de Los Santos desde un helicóptero militar o saltando en paracaídas desde el rascacielos más elevado de la ciudad. Persiguiendo un tren por todo el estado o entrando sigilosamente en un hogar familiar para robar. Cultivando físico y look hasta el mismo nivel que uno de los populares sims de Will Wright o liderando una banda callejera en una guerra de territorios con hombres bajo su mando. Bailando en una discoteca o marcando el territorio a base de grafitear la ciudad entera. Chuleando prostitutas o utilizando sus servicios, etc. Esto es sólo una muestra de la enorme variedad de cosas que se pueden hacer y suceden en *San Andreas*. Algunas tienen su encaje dentro del planteamiento general *GTA* en base a diversos minijuegos, mucho más abundantes que en *Vice City*. Otras giran en torno a la clásica jugabilidad de disparar, correr y conducir marca de la casa, pero están presentadas

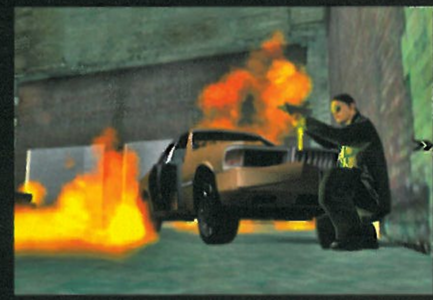


C.J. puede aprender kung-fu en San Fierro.



Tanques: un clásico en los juegos *GTA*.

con tal habilidad que lo normal es que pase inadvertido. Algunas de esas situaciones forman parte del planteamiento de una misión en concreto, pero muchas otras son simplemente las cosas que el jugador va descubriendo que puede hacer fuera de ellas en el mundo de *San Andreas*. Esa flexibilidad es una de las razones por las que el nuevo *GTA* es una aventura tan disfrutable. El margen de decisión que se le concede al jugador es enorme y sin comparación posible con la mayoría de los títulos, lo que hace mucho más fácil sumergirse en él y dejarse llevar. *Grand Theft Auto* siempre se ha caracterizado por la enorme libertad que concede al jugador y, precisamente, uno de los grandes atractivos de la serie es emplear el tiempo entre misiones para pasearse por los convincentes entornos de juego y ver qué pasa o qué encontramos. El desarrollo de los acontecimientos es imprevisible y un incidente nimio puede acabar transformado en la más feroz de las cazas policiales. El diseño de misiones también es brillante. Aprovecha a fondo las ideas ya mencionadas y es muy raro que el jugador termine una y deba afrontar a continuación otra similar. La variedad es la norma a seguir y es frecuente entrar en



Luchando codo con codo con las Triadas.

una situación concreta para que la misión de un giro de 90 grados en medio y que el reto cambie por completo. Un buen ejemplo es el robo de armas de un almacén del ejército que realizan CJ y su colega Ryder. De repente, Ryder queda encargado de disparar al enemigo mientras que CJ debe poner a prueba su habilidad conductora con el montacargas para subir las cajas a una furgoneta antes de que frían a su compañero. O convertir lo que parecía una carrera de *bouncers* -esos vehículos con la suspen-

PARAÍSO GANGSTA Un vistazo al interfaz de San Andreas.

El interfaz del nuevo *GTA* es muy similar al de los dos juegos del *Double Pack*. Entre las novedades se encuentran un medidor de oxígeno que aparece cuando CJ está bajo el agua -ahora nada y bucea- y una mini pantalla de estadísticas que se activa apretando el gatillo izquierdo. Los aspectos que recoge son musculación, respeto, gordura, sex appeal y resistencia. Pero CJ puede ir perfeccionando casi cualquier actividad que realice.



SALUD: El indicador de salud es más visible que en entregas anteriores. La armadura aparece representada por una barra gris.

MAPA: Ahora permite visionar los puntos que uno indica sobre el mapa de *San Andreas* en el menú general de juego. Muy útil en un juego con estas dimensiones.

PASTA: ¿Que el dinero no da la felicidad? No en San Andreas ,desde luego, donde dinero es lo que se necesita para llegar a cualquier lado.

ARSENAL: Entre las nuevas armas se pueden contar bombas lapa que se detonan a distancia e incluso lanzamisiles buscadores de calor.

Información Adicional

CON AIR
Como le pasaba a Nicolas Cage, aquí también hay que aprender a pilotar aviones en las condiciones más extremas. La cosa tiene su complicación y es necesario superar diez lecciones previas antes de que C.J. pueda embarcarse en un avión por su cuenta.

ENSEÑAME LA PASTA
Eso es lo que dice el tipo con el que C.J. apuesta la pasta al billar. Es uno de los minijuegos más absorbentes de *San Andreas* y permite participar a dos jugadores, cada uno con su gamepad. Se encuentra en el tipo de bares donde abundan las máquinas arcade. No tan divertidas, pero curiosas.

PARADISE CITY
Y no sólo porque suenen temas de *Guns'n'Roses* en una de las muchas y entretenidas emisoras de *San Andreas*. El mismo Axl Rose interviene como él mismo, amenizando las emisiones de la cadena K-DST, estación dedicada al rock clásico. Por supuesto, la oferta de *San Andreas* abarca la mayoría de los estilos musicales en boga a principios de los años 90.

HABILIDAD EN TODO
Cada acción que realiza el jugador lleva aparejado un nivel de habilidad. Sea conducir, nadar, disparar o cualquier otra cosa. Cuanto más se practica, más diestro se vuelve C.J. Por ejemplo, las mejoras de tiro permiten emplear dos armas simultáneamente y dar salida al doble de munición.

↑ En las calles de San Fierro hay tranvías.

↑ El paraíso de los jugadores.

TRAMPA PARA TURISTAS Un sustituto para el Double Pack.

¿Recordáis los cien paquetes escondidos en las calles de *Vice City*? Hay mucho que coleccionar en *San Andreas*, pero está presentado en formas más variadas e interesantes. Primero tenemos los cien grafitis que hay que pintar para demostrar el dominio de los Grove en las calles de Los Santos. Se necesita un spray -disponible en la casa de CJ- y paciencia, claro.
Más. La cámara sirve para sacar fotos de los cincuenta sitios más turísticos de *San Andreas*. También hay cincuenta ostras para recoger en las zonas rurales y cincuenta herraduras en las calles de Las Venturas.



↑ La noria de Los Santos es uno de los cincuenta lugares emblemáticos.



↑ El E3 ya ha terminado, como puede apreciarse por su aspecto.

↓ Las Venturas está plagada de imitadores del Elvis de los 70.

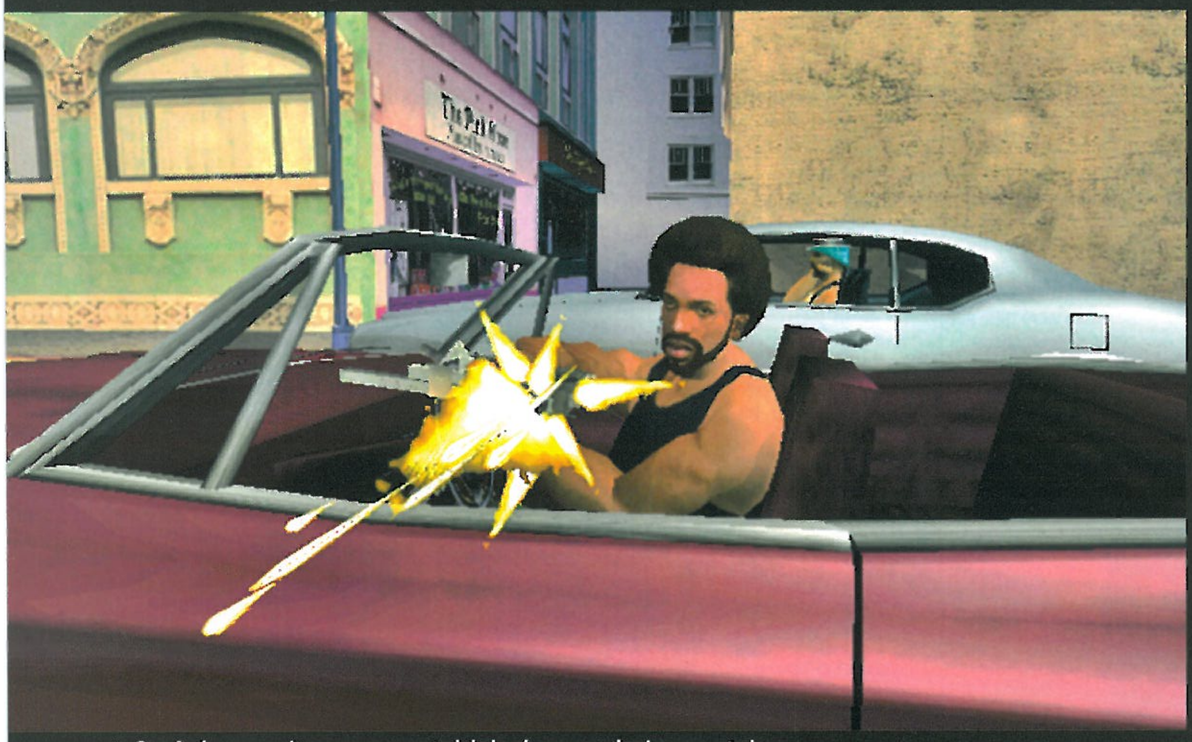
↑ El primer hogar de C.J. a su regreso.



↑ El billar y las máquinas son minijuegos.

sión trucada para *saltar*- en una competición de baile... sin dejar el volante. Y así...
San Andreas es un juego que sabe dosificarse y sorprender al usuario desde el principio hasta el final. Y ese es un mérito que corresponde tanto a los diseñadores del juego como a sus guionistas, Dan Houser y James Worrell, quienes han realizado un trabajo de altísimo nivel. Hay un fuerte hilo argumental que gira en torno a las andanzas criminales de los protagonistas, pero en la práctica -y a su manera- *San Andreas* termina resultando un juego tan abierto como un simulador social tipo sims o ciertos títulos de rol.

La nueva obra de Rockstar presenta nueva ambientación, época, historia y personajes. Estamos a comienzos de los años 90. El protagonista es Carl Jonson, CJ, a partir de ahora. Un joven de los barrios de Los Santos -trasunto de Los Angeles- que regresa a su ciudad tras pasar cinco años en Liberty City -la primera de las numerosas conexiones con los títulos anteriores-. Su madre ha sido asesinada y al regresar a casa encuentra a su antigua banda desunida y sin poder alguno en las calles. Pese a las advertencias que CJ recibe de la corrompida policía local, el jugador pronto comienza a trabajar para reconstruir el prestigio de los Grove Streets. Tareas sencillas que sirven para ir introduciendo al jugador en el estilo *GTA* y en



San Andreas permite un mayor control de la cámara que los juegos anteriores.

La flexibilidad es una de las razones por las que GTA es una aventura tan disfrutable

APRENDE A CHULEAR

El tipo de la condicional nunca habló de este trabajo...

A las misiones de taxista, vigilante o bombero que ya estaban disponibles en *Vice City*, hay que añadir otras nuevas en función de los vehículos C.J. Por ejemplo, la de chulo, que se puede practicar si C.J. consigue el típico coche de chulo proxeneta.

Hay un reloj corriendo en contra mientras el jugador lleva a las chicas con sus correspondientes clientes y también es posible encargarse de los que no pagan. Lo difícil es llevar a diez chicas a sus destinos de un tirón en el tiempo adjudicado. Especialmente, cuando el pimp-mobile se cae a pedazos. Afortunadamente, la poli parece tener cierta manga ancha con estos servidores de la comunidad.



Aquí tenemos un pimp-mobile. Imprescindible para trabajar de chulo.



Si alguna de las chicas recibe una paliza, C.J. tiene que correr para salvarla.

Información Adicional

FONDO DE ARMARIO
Hay muchas tiendas de ropa y peluquerías con las que poner a punto el aspecto de C.J.: pero algunos de los mejores trajes se consiguen cuando C.J. logra llevar una de sus conquistas hasta el final.

CAÍDA LIBRE
Uno de los entretenimientos más adrenalíticos de *San Andreas* es el salto en paracaídas. Para ello hay que subir a alguno de los edificios más altos en cada ciudad y lanzarse desde allí. El paracaídas espera siempre en la azotea y es aún más divertido realizar el salto con la ayuda de una moto.

las nuevas características de *San Andreas*. Cosas como pintar la marca de la banda sobre los grafitis de otros gangs, dar palizas a camellos y asaltar a su proveedor o robar un cargamento de armas bajo las mismas narices del ejército, son algunas de la larguísima lista del casi un centenar de misiones que tiene el juego. Además de mucha información contextual y unas secuencias narrativas que son una experiencia en sí mismas, el jugador comienza a recibir consejos de sus compañeros acerca de cuidarse el físico y el aspecto. Eso es importante por ser una idea recuperada de *GTA II* y que aquí tiene una gran importancia: el respeto.

El respeto es una de las cinco estadísticas principales del personaje. Hay muchas otras, una por cada cosa que hace, prácticamente. Pero las fundamentales y que aparecen a golpe de gatillo son musculación, gordura, resistencia, sex appeal y el mencionado respeto. Muestran la evolución del personaje y condicionan la forma en que CJ es percibido por otros personajes y cómo reaccionan ante su presencia. De forma similar a como sucedía en *Fable*, CJ pasa de ser un perfecto desconocido a un tipo completamente respetado -valga la redundancia- conforme aumenta su valor en esa estadística. El respeto se consigue superando misiones, pero el aspecto también influye en la percepción del personaje y ahí es donde entra el resto de variables. Los iconos en forma de corazón que restituían la salud del protagonista han desaparecido. CJ la recupera entrando en un restaurante y comiendo un par de hamburguesas. Oportunidades de alimentarse no faltan en ninguna de las ciudades del juego, pero si abusa de la comida basura su cuerpo empezará a notarlo y a ganar peso. Lo que en un mundo como el de *San Andreas* no ayuda a ser respetado. Por no mencionar que su resistencia en las carreras o su capacidad para saltar un obstáculo estarán también limitados por su forma física. De ahí al gimnasio no hay más que un paso. CJ puede realizar diversos ejercicios sobre máquinas o aprender nuevos movimientos de combate. En contra de lo que pueda parecer a primera vista, *San Andreas* no obliga a estar necesariamente pendiente de este tipo de cosas si lo que se quiere es simplemente soltar adrenalina. La propia dinámica del juego es suficiente para que CJ vaya ganando en musculación y resistencia, pero si acelera el proceso notará las ventajas desde el primer momento.

Llegados a cierto nivel, CJ contará con otros miembros de bandas que seguirán su liderazgo en la guerra de bandas y la lucha de territorios que tiene lugar en Los Santos. No hablamos de un nivel de control de equipo como el de *Freedom Fighters*, por ejemplo, pero es que lo que allí era el gancho principal, aquí sólo es una faceta más entre muchas otras. Más adelante, la historia se aleja del ambiente urbano de Los Santos para pasar a la América profunda -las áreas rurales con sus pequeños pueblos, instalaciones abandonadas, solares de construcción, aeropuertos abandonados, áreas petrolíferas, etc.-, la ciudad de San Fierro -San Francisco, en la práctica- y Las Venturas -Las Vegas-. La historia toma otros derroteros, pero el retrato de personajes, ambientes y situaciones no tiene desperdicio a lo largo de toda la aventura. Como en tantas otras cosas, *San Andreas* es un ejemplo de eficacia narrativa y su excelente galería de personajes debe tanto a los guionistas como a los animadores y a los intérpretes. Ahí están actores de la talla de Samuel L. Jackson, James Woods o Peter Fonda dando vida a personajes mucho más interesantes y convincentes de lo que se les ha visto encarnar en la gran pantalla durante los últimos años.

Hay poco que reprochar a un título como *San Andreas*. Algunos comportamientos de la IA podían ser mejores pero, dada la escala a la que se mueve este juego, ya es bastante con que no conduzca al jugador a situaciones sin salida ni rompa la verosimilitud del mundo de juego. Por otro lado, su aspecto gráfico comienza a denotar el paso del tiempo y sus orígenes en PS2. Especialmente si lo comparamos con algunos de los títulos más potentes que han llegado a Xbox en los últimos meses. Aún así, supone una mejora sobre lo visto en los juegos del *Double Pack* y resulta aún más evidente si se compara con la versión original de PS2. Los modelos están más detallados y mejor animados, lo mismo puede decirse de las texturas y todos los letreros que hay en el juego pueden leerse con claridad. Se ha añadido iluminación en tiempo real, som-

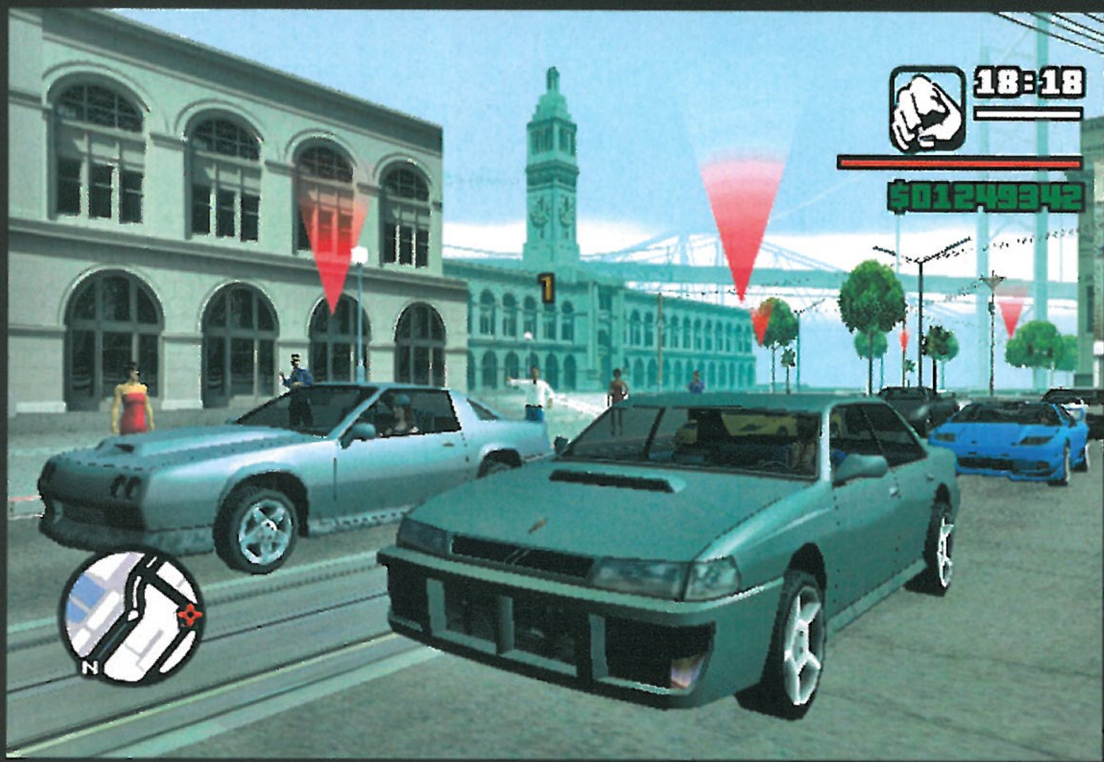


Momento *Midnight Club en San Andreas.*



Los trenes juegan un papel importante.





↑ Hay garajes en los que tunear los coches, igualito que en Need for *Speed Underground*.



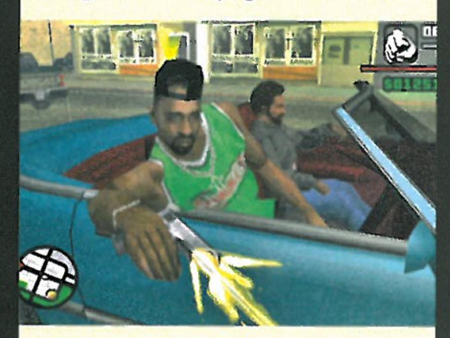
↑ La lista de vehículos a conducir o pilotar es más extensa y variada que nunca.

"COLEGAS DE ARMS"

Ideas frescas para una ciudad nueva.

El modo rampage ha pasado a la historia y ha sido sustituido por cierto tipo de mini juegos para dos participantes. Sí, dos. Cuando aparece un icono especial, significa que un segundo jugador puede unirse a la partida con otro gamepad.

No hay ninguna recompensa efectiva para los participantes, excepto la diversión de montar una buena al estilo GTA y en compañía. La opción de dos jugadores también está incluida en algunos otros minijuegos como el billar.



↑ **Los colegas permanecen contigo mientras viven. Aunque eso no suele ser demasiado.**

Información Adicional

VIVA LAS VENTURAS
Los casinos más emblemáticos de la ciudad del juego también están presentes. El Excalibur se ha convertido en Come-a-Lot, el Luxor en Camel's Toe y el Caesar's Palace es Caligula's Palace. A pesar del cambio de nombre, sus enormes carteles de neón los hacen perfectamente reconocibles.

Sabe dosificarse y sorprender desde el principio hasta el final

bras detalladas, ha aumentado la distancia de dibujo y los efectos de partículas están más conseguidos. Pero lo que realmente hace destacar a *San Andreas* a nivel visual es su sólido diseño artístico y su propuesta de gigantesco mundo de juego sin pantallas de carga de por medio. Excepto al entrar y salir de los edificios, claro. La tecnología Renderware puede no permitir el mejor acabado a día de hoy, pero nadie le puede negar su increíble versatilidad.

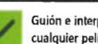
Además de las visuales, *San Andreas* cuenta en Xbox con alguna mejora más. El jugador puede utilizar la música grabada en el disco duro de la consola para ambientar sus andanzas al volante, como en *Vice City*. Pero ahpra el juego se ocupa de intercalar comentarios de locutores y anuncios comerciales para hacerla pasar por una más de las emisoras del juego. También se ha incorporado una función de rebobinado -30 segundos- que permite segundas oportunidades cuando las cosas se ponen demasiado feas. Y se ha mantenido la posibilidad de que un segundo jugador se incorpore en determinados momentos de la partida con su gamepad. Bien para disputar minijuegos como el del billar, o bien para lanzarse a la aventura por las calles de cualquiera de las ciudades y ver cómo acaba la cosa.

San Andreas no es perfecto, pero puede considerarse una obra maestra a casi todos los niveles: diseño de las misiones, ritmo narrativo, creación de un entorno de juego coherente y verosímil, guión, interpretación, jugabilidad a menudo sorprendente y siempre divertida... *San Andreas* corría el riesgo de repetirse o ser un juego demasiado referencial por la forma en que incorpora ideas de otros títulos de éxito. No resulta complicado encontrar las huellas de juegos como *Midnight Club*, los juegos de baile como *Dancing Stage Unleashed*, *Prince of Persia*, los *beat-'m-up*, *Need for Speed*, *Los Sims*, *Fable*, los juegos tradicionales de toda la vida, *Manhunt*, *Splinter Cell* o *Wreckless*, entre otros. Pero Rockstar ha sabido asimilar con naturalidad todas esas influencias de manera que *GTA* no pierde en ningún momento su personalidad. Pocos juegos se mueven a la escala de *Grand Theft Auto* y consiguen desenvolverse tan bien. Ningún otro título consigue hacer tantas cosas diferentes sin resultar forzado ni flojear en algunas de ellas. Sencillamente, *GTA* vuelve a ser una de las experiencias de juego más absorbentes, sorprendentes y divertidas. Un clásico.

Resumen



GTA: SAN ANDREAS TODO LO QUE NECESITAS SABER

 ✔ Guión e interpretaciones sitúan a *San Andreas* al mismo nivel que cualquier película memorable de gangster.

 ✔ El sólido diseño visual y un mundo de juego disponible desde el primer momento permiten olvidar ciertas limitaciones gráficas.

 ✔ El juego con más y mejores extras. Todo un repaso a lo que ha dado el videojuego como entretenimiento durante las últimas temporadas.

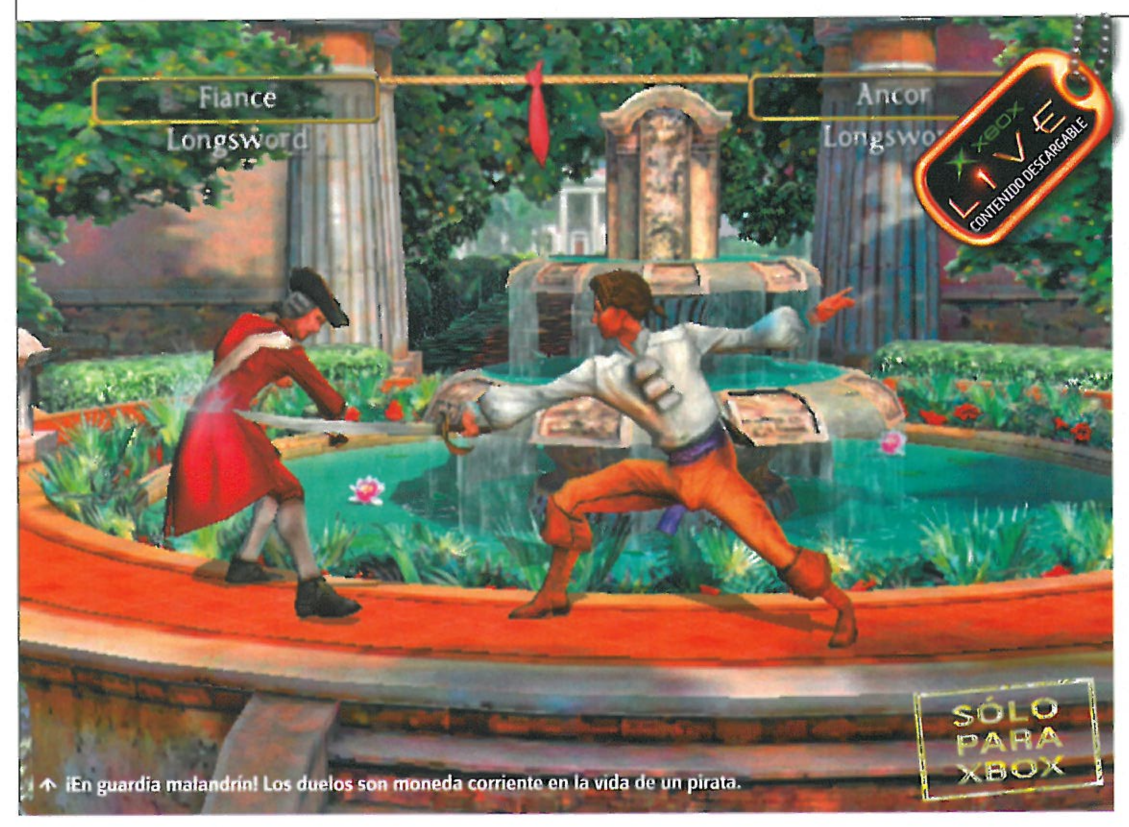
 ✔ Excelente banda sonora para casi todos los gustos. El juego está subtitulado al castellano, no doblado. Pero en un caso así se agradece.

✘ El control de cámara ha mejorado y permite una mayor libertad al jugador. Ahora el control sobre lo que sucede alrededor es mejor.

Veredicto

Un tópico: el mejor GTA en su mejor versión para consolas. Adictivo y sorprendente. Uno de los mejores títulos del catálogo de Xbox.

9,6//10



¡En guardia malandrín! Los duelos son moneda corriente en la vida de un pirata.


Si hundes la nave no conseguirás el botín.



Los especialistas son importantes.



A las damas les van los rudos piratas.

Sid Meier's Pirates!

Un juego clásico, al abordaje de Xbox


Des: Firaxis
Dis: Take 2
Jugadores: 1; 1-4
Live: No
Salida: Julio 2005
Pegi: +12
http://www.firaxis.com

Los piratas de *Sid Meier* -uno de los más prestigiosos diseñadores con una larga trayectoria en PC- se dejaron ver por primera vez allá por 1987. El juego produjo un tremendo impacto en su época gracias a la habilidad con la que recreaba las vicisitudes de la vida de un pirata del siglo XVII, combinando numerosos estilos de juego para mostrar todas sus facetas. Había navegación, combate naval y abordajes, por supuesto. Pero también exploración, duelos, bailes, búsquedas de tesoros, diplomacia, motines, temporadas en prisión, fugas, comercio, desarrollo del personaje...

Ha transcurrido mucho tiempo desde entonces y Meier ha seguido creando juegos de éxito -siempre en PC- que le permitieron fundar su propio estudio de desarrollo en 1996. Lo suyo ha sido casi siempre la estrategia pura y dura, de difícil encaje en el mundo de las videoconsolas. Razón suponemos por la que Firaxis ha elegido este título para debutar en este terreno, aprovechando el remake publicado para PC el año pasado. Aún así, *Pirates* es una aventura que se juega de forma bastante diferente a lo habitual cuando se tiene un gamepad en las manos. Lo cual no tiene nada de malo *per se*, pero es que el *Pirates* de 2005 utiliza buena parte de los recursos y herramientas del título original, pensados para soportes como el Commodore 64 y el sistema operativo DOS. Y, aunque hay que reconocer que muchos de ellos continúan siendo efectivos, no es menos cierto que muchos jugadores encontraran una barrera importante en el abuso de pantallas fijas con menús, las limitaciones para controlar al protagonista en las secuencias de acción o el exceso de escenarios, modelos de personajes y secuencias interactivas genéricas en los que la libertad de acción del jugador está muy restringida.

Pirates se inicia con una serie de secuencias narrativas -sin diálogos inteligibles, pero con subtítulos que explican lo que sucede- que relatan cómo la familia del protagonista es apresada para solventar una serie de deudas de un tal Barón Montalbán. Un niño consigue escapar de la trampa y nos reencontramos con él años después. Ya crecidito, el protagonista se apresta a enrolarse en una tripulación y comenzar una vida de aventuras, descubrir qué ha sido de su familia y realizar su venganza contra el Barón Montalbán. Tras una primera elección acerca de la nacionalidad del barco en que se enrola, el joven descubre que la vida en la mar no es tan placentera como esperaba. La brutalidad del capitán inicia un motín que termina con el ju- »



Los abordajes se libran a través de minijuegos de 1 contra 1.

MARINEROS ENFRENTADOS

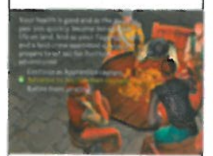
Los combates van a disputarse sólo en modo multijugador

El contenido *on line* de *Pirates* no tiene nada que ver con el multijugador. Éste está reducido a un máximo de cuatro jugadores en la misma consola, divididos en equipos y combatiendo por la supremacía de un pequeño trozo de mar. Hay potenciadores para animar la función, pero no deja de ser una mera curiosidad. El logo de Xbox Live se refiere a contenido descargable en forma de naves y misiones.



Información Adicional

LA FUERZA DEL VIENTO
Es un elemento a tener en cuenta en la navegación. Una flecha sobre la brújula de navegación indica su dirección. Extrañamente -algo que no sucedía en la versión PC-, el viento siempre parece soplar en dirección este. Lo que convierte, en ocasiones, el maniobrar en algo más complicado de lo que debería ser. Además de resultar absurdo y tener toda la pinta de ser un bug.

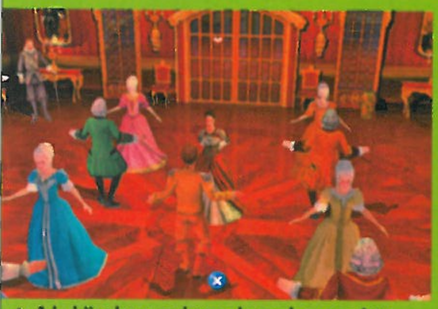


POTENCIAS EN LIZA
Hay cuatro: España, Holanda, Francia e Inglaterra. El jugador se alinea con una de ellas al comienzo del juego pero en cualquier momento puede pasarse a otra para trabajar varias a la vez. Sus acciones determinan cómo es recibido en los puertos de cada nación y lo que puede conseguir de ellos.

PIRATOPEDIA
Siempre accesible, la Piratopedia es un compendio de información sobre la época y el mundo de los piratas que resulta vital para manejarse en el juego. Desde los términos que se utilizan para la navegación a las características de cada nave o cada ciudad y puerto del juego. Las explicaciones son más breves que en la versión PC, pero también útiles.

MINIJUEGOS Cubriendo todos los ángulos de la vida de un pirata.

Pirates es un juego de múltiples facetas y muchas de ellas están construidas sobre mini juegos. Son más aparentes que efectivos, dado que la mayoría de ellos son fácilmente superables y han perdido parte de la dificultad que presentaban en el original.



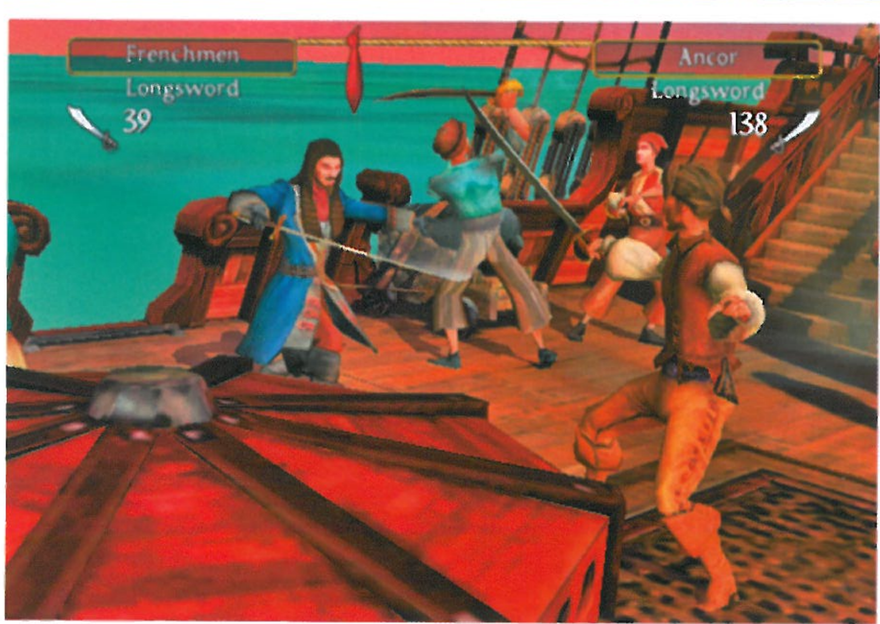
↑ A la hija de un gobernador se le conquista bailando.



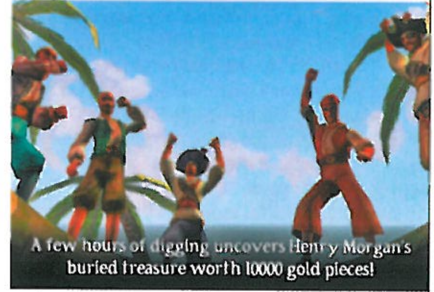
↑ Con el protagonista a la sombra, puede presentarse la oportunidad de escapar.



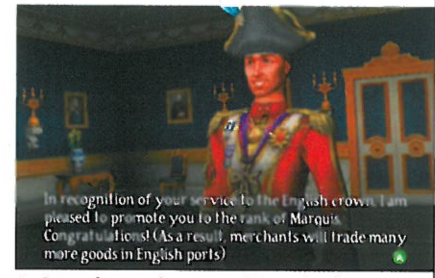
↑ Asaltamos una nave y nos encontramos con que su tripulación dobla la nuestra.



↑ El combate está limitado a tres movimientos: atacar, protegerse y burla.



↑ Los tesoros te sacan de un momento de apuro.



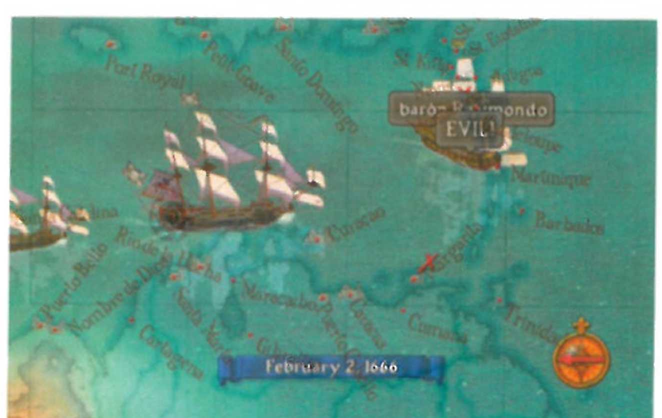
↑ Ascender ayuda a conquistar a las damas.

» gador convertido en capitán de su primera nave pirata y listo para forjarse una carrera como bucanero en los mares del Caribe.

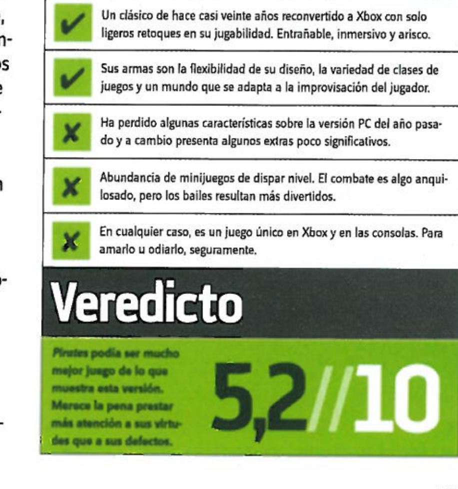
Lo que podríamos considerar el modo principal de juego -relativamente hablando- es el mundo 3D por el que navega la embarcación del protagonista. La nave se guía con la palanca izquierda y la cámara ha perdido buena parte de la libertad de la que gozaba en la versión PC, para quedar reducida a dos posiciones fijas. No es lo más importante, pero es una decisión bastante comprometida que limita el atractivo visual del juego donde más se lucía en PC, además de hacerlo algo menos manejable. Por otro lado, lo que el año pasado era un detallado mundo 3D perfectamente apreciable en un monitor de ordenador, no lo resulta tanto en una televisión y la versión del juego para consola se ve perjudicado por ello.

Una vez en la mar, el jugador puede comenzar asaltando otros barcos con los que se cruza -hay 27 clases diferentes de navío, explicadas en la Piratopedia-, dirigirse a diversas ciudades y puertos en busca de información y posibilidades de negocio o simplemente desembarcar en cualquier punto y explorar. Hacerlo en un puerto lleva automáticamente a un menú en el que se elige entre opciones como visitar al gobernador, la taberna, el carpintero o el mercader, entre otras. Cada una de esas opciones conducen a una secuencia 3D genérica -vamos, que se repite de puerto en puerto con escasas variaciones-, donde la mayor interactividad está en seleccionar un personaje u opción con la palanca del gamepad o, llegado el caso de un duelo o un baile, apretar los botones en las combinaciones que se indican. No siempre es así, algunos de los minijuegos y situaciones que se le presentan al jugador -véase recuadro *Minijuegos para gentes de mal vivir*- permiten una mayor interactividad y libertad de acción. Pero no deja de sorprender que Firaxis haya planteado la jugabilidad de *Pirates* en términos tan similares a los de 1987.

Dicho esto, hay otras cosas que *Pirates* hace muy bien y que lo pueden convertir en una experiencia muy recomendable a pesar de sus limitaciones. Lo más destacable es la habilidad con la que cubre casi todas las facetas de la vida de un pirata aprovechando la presencia de los minijuegos. Por separado, algunos de ellos pueden resultar excesivamente simples, pero juntos terminan tejiendo una aventura tan inmersiva como completa y variada. Y de desarrollo, a menudo, imprevisible. Hay una campaña principal de quince misiones, pero la estructura del juego es tan flexible como la de un *GTA* y permite alejarse de ella para centrarse en la vida de un pirata, de irredento mujeriego, propietario de haciendas o buscador de tesoros, entre otras cosas. Y volver a la caza de Montalbán en cualquier momento. En este aspecto, *Pirates* ha superado con nota el test del tiempo y, aunque esta no sea la mejor versión posible para las videoconsolas de última generación, sigue siendo una aventura con capacidad para cautivar.



↑ El mapa de navegación es vital.



Resumen

SID MEIER'S PIRATES! TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Un clásico de hace casi veinte años reconvertido a Xbox con solo ligeros retoques en su jugabilidad. Entrañable, inmersivo y arisco.
- ✔ Sus armas son la flexibilidad de su diseño, la variedad de clases de juegos y un mundo que se adapta a la improvisación del jugador.
- ✘ Ha perdido algunas características sobre la versión PC del año pasado y a cambio presenta algunos extras poco significativos.
- ✘ Abundancia de minijuegos de dispar nivel. El combate es algo anquilosado, pero los bailes resultan más divertidos.
- ✘ En cualquier caso, es un juego único en Xbox y en las consolas. Para amarlo u odiarlo, seguramente.

Veredicto

Pirates podía ser mucho mejor juego de lo que muestra esta versión. Merece la pena prestar más atención a sus virtudes que a sus defectos.

5,2//10

Capcom Fighting Jam

Ni tan fresco ni tan jugoso como antaño



A todo el mundo le gusta rememorar su juventud. Nosotros todavía no padecemos la crisis de los cuarenta, pero a pesar de nuestra edad, vivimos de los videojuegos. Y sí, también nos dedicamos a jugar con las versiones para Xbox de viejos títulos arcade.

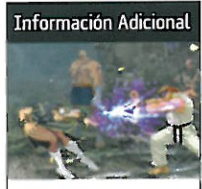
Capcom Fightig Jam mezcla cinco juegos de lucha diferentes provenientes de cinco máquinas arcade distintas. Se han extraído personajes de *Street Fighter II, III, Alpha, Darkstalkers* y extrañas criaturas de *Red Earth*. Cada grupo de luchadores dispone de una gama de movimientos especiales exclusiva de su particular época, aunque semejante factor se erige en un arma de doble filo. Los personajes de *SF II* carecen de dichos especiales y deben confiar en sus súper combos, ejecutables únicamente cuando el medidor correspondiente se rellena tras una serie acertada de golpes contundentes. Esto requiere la consecución de complejas secuencias de botones, si bien los devastadores resultados, exclusivos para cada personaje, merecen la pena. Lo malo es que los combatientes de títulos posteriores gozan de una ventaja considerable frente a los personajes de *SF II*.

Dedicarás la mayor parte del tiempo a los modos Arcade y Versus (o, mejor dicho, todo el tiempo, puesto que la lista de opciones acaba aquí). En ellos se dirimen combates de dos contra dos que enfrentan a dos jugadores o bien a un jugador contra el ordenador. Seleccionas a dos personajes diferentes, pero sin saber qué elementos configurarán la pareja contraria. Por lo tanto, conviene elegir dos estilos bien contrastados para protegerse contra cualquier eventualidad, hecho que obliga al jugador a experimentar con toda la retahíla de personajes disponibles.

Sin embargo, a pesar de la generosa parrilla de personajes que ofrece Capcom, el desequilibrio evidente entre todos ellos redunda en la elección reiterativa por parte del jugador de criaturas de *Red Earth*. Las animaciones de los pixelados monigotes son bastante fieles, pero se antojan excesivamente anticuadas en el entorno jugón actual, y lo mismo puede decirse del irritante y lentísimo ritmo de los combates.

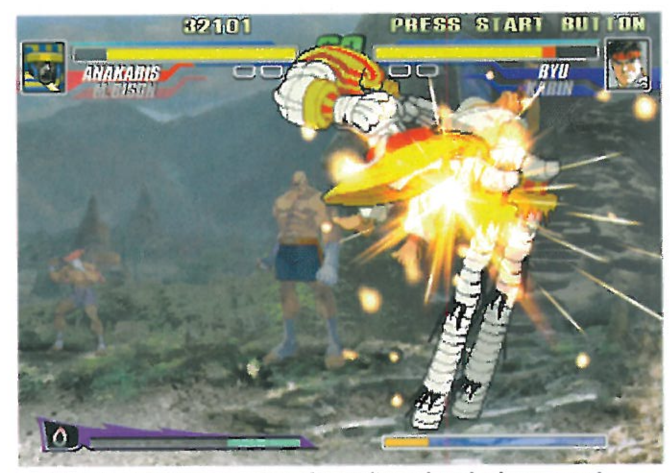
La propuesta incluye compatibilidad con el entorno Live y Capcom promete aportar más personajes, niveles y movimientos descargables. Seguro que esta noticia llena de gozo a los incondicionales, aunque tal vez sean ellos los únicos que demuestren cierto interés por este trasnochado ejercicio de nostalgia.

Información Adicional

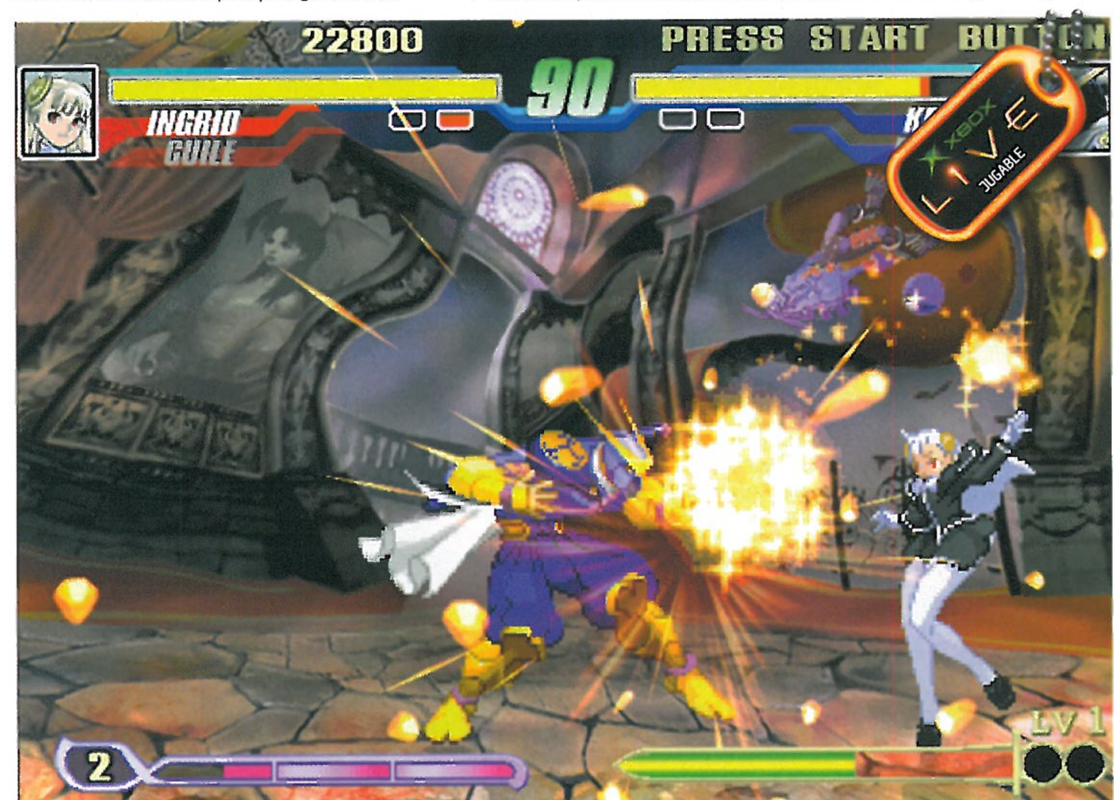


INVITADOS

Aunque en principio sólo se puede elegir a unos cuantos personajes de cada título, los demás protagonistas aparecen ubicados entre las filas de espectadores durante los combates.



Anakaris ejecuta los ataques más peculiares de todos los personajes.



Ingrid es el único personaje nuevo que aparece en *Capcom Fighting Jam*, pero debería entrenarse más.



La espada de Leo lanza ataques a distancia.



Guile y su inefable ataque Sonic Boom.



El Hadoken de Ryu es más potente.



La bola de fuego de Ingrid no dan el pego.

Resumen

CAPCOM FIGHTING JAM TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Una combinación excelente de personajes de cinco épocas diferentes que permite combatir con parejas imposibles hasta la fecha.
- ✔ El sistema de combate es muy familiar, y casi todos los personajes disponen de un par de movimientos especiales de fácil aprendizaje.
- ✘ Se aprecian diferencias de fuerza insalvables entre los personajes de los títulos más antiguos y los de los más recientes.
- ✘ Los monigotes dan el pelo, pero los fondos pixelados y la lentitud de la jugabilidad hacen un flaco favor a Xbox.
- ✘ Ofrece partidas multijugador vía Live, pero sólo para dos jugadores. Una opción para cuatro hubiera estado la mar de bien.

Veredicto

Una intrigante mezcla de personajes del catálogo más combativo de Capcom, pero en un juego de lucha en 2D que carece de atractivos añadidos.

6,5//10

↑ Hay un buen montón de cochinadas y furia en el nuevo Conker. Y si no tienes suficientes, el antiguo Conker seguro que te saciará por completo.

Conker: Live and Reloaded

La ardilla pecaminosa ataca de nuevo





Conker no es un juego normal y corriente, ya os avisamos desde el principio. Sencillamente estamos ante el juego más transgresor, violento, maleducado, escatológico y sexista que se haya podido jugar nunca. Han sido tantas las veces que nos hemos quedado con los ojos abiertos preguntándonos cómo Rare ha sido capaz de crear un videojuego como éste que, cuando llevábamos un centenar, paramos de contar. Definitivamente *Conker* es un juego 100% políticamente incorrecto; no ha habido en la historia ningún otro videojuego más incorrecto que éste, creednos. En varias ocasiones a lo largo de la aventura, los guiños, las bromas, la violencia y el sexismo están contenidos, siendo a veces casi imperceptibles, notamos que están ahí pero como un ligero aroma de inmoralidad. Otras veces, las que más, el juego nos golpea salvajemente con algunas situaciones sólo aptas para los estómagos más fuertes. Pero la gran virtud de *Conker* es que más allá de toda esta fachada obscena se esconde un humor inteligente que puede hacernos reír y disfrutar durante horas y horas.

Aunque estamos encantados de tener finalmente a *Conker* en Xbox, no podemos ocultar un poco de decepción. *Live & Reloaded* es, como su nombre indica, una versión mejorada de aquel *Bad Fur Day* que se publicó hace unos años en Nintendo 64. Ni más ni menos. Por supuesto muy mejorado y actualizado, pero aún así es un videojuego que ya tiene sus añitos, con sus virtudes y sus defectos. Nos habría gustado mucho más si esta aventura de *Conker* hubiese sido totalmente nueva porque el éxito, que seguro conseguirá, se habría multiplicado exponencialmente. La otra mitad de *Live & Reloaded* se la reparte el modo multijugador *on line* y *off line*, que comentaremos más adelante. Pero de momento, para los más nuevos en la ciudad, pasemos al remake de *Bad Fur Day*.

Conker es una ardilla picarona a la que le encantan las mujeres y la bebida, cuyo destino es convertirse en Rey en un día de resaca milenaria. La aventura comienza con *Conker* despertando de su borrachera perdido en mitad de un bosque. Vomitando y tambaleándose consigue poner sus ideas claras e intenta poner rumbo a su casa. En el camino de regreso se encontrará con decenas de nuevos amigos que de un modo u otro le pedirán ayuda, y *Conker* se verá forzado por la situación a »


↑ De mierda hasta el cuello. Literalmente.


↑ Dispara a esas avispas ladronas de colmenas.

Esto me suena...

Mira con atención y encontrarás un buen puñado de inteligentes guiños a varias películas y videojuegos a lo largo de toda la aventura. Aquí os mostramos nuestras cinco referencias favoritas

1

Este montón de paja se transforma después en un Terminator, renaciendo de entre el fuego.

2

La Guerra del Futuro enfrenta al jugador contra los Ositoz en un planeta como Marte.

3

¿Una colonia en el espacio? Nadie podrá oír tus gritos en esta referencia directa a *Alien*.

4

Similar a la nave espacial de *Horizonte Final*, tiene efectos temporales misteriosos.

5

La Guerra del Futuro se inspira en el paisaje de Terminator 2. ¡Cuidado con esas naves!



El soldado de la clase Demoledor es lento y patoso, pero carga con un jugoso lanzacohetes. Genial contra vehículos enemigos.

Un videojuego a la antigua usanza, lo que quiere decir que tendremos pocas ayudas

» dársela. Algunos de estos favores son tan inmundos como recoger diarreas de vaca, sacarle los mocos a un dinosaurio o fabricar bolas de excrementos... En fin, Rare ha aprovechado al máximo los fluidos humanos para hacer todo tipo de bromas de mal gusto y poner a *Conker* en situaciones realmente peliagudas. Pero donde otros fallarían quedándose en algo vulgar y censurable, aquí nos carcajearemos gustosos con escenas como la del enfrentamiento contra el gigante de excrementos a ritmo de ópera. Escena genial en sí misma y que nos ha hecho reír como nunca lo habíamos hecho delante de un videojuego.

Bad Fur Day fue uno de los primeros, si no el primero, en poner en práctica los botones de contexto. Aquella idea revolucionaria, que ahora se utiliza tanto, servía para poner en práctica diferentes movimientos pulsando el mismo botón: el B. Por supuesto, esto se conserva y a lo largo de la aventura encontraremos pequeñas plataformas con una gran B pintada en ellas, dependiendo de la situación *Conker* actuará de una u otra forma. Lo mismo se aplica a los jefes finales y a muchos otros momentos.

Este detalle y muchos otros nos advierten de que *Conker* no es un plataformas al uso, es más ni siquiera lo definiríamos como plataformas. Es una aventura que combina acción, saltos y puzzles a discreción. Es como si el viaje de la ardilla estuviese dividido en situaciones que tendremos que solucionar para avanzar a la siguiente escena, todo notablemente bien combinado y unido para que no se aprecie ninguna brecha en la aventura. Todos los pasos tienen un motivo y se han visto precipitados a su vez por nuestras acciones anteriores hasta llegar a la última parte del juego donde la acción sobresale por los cuatro costados. Queremos decir que tanto el guión de *Conker* como la puesta en escena es sencillamente perfecta. En muchas ocasiones, el juego será bastante abierto, con varios caminos posibles a elegir, aunque sólo uno será el correcto. Otras veces tendremos que hablar con algún personaje que tendremos que buscar -y que ni siquiera sabremos que debemos buscar- para continuar la aventura. Quizá, si lo analizamos bajo los cánones actuales, éste sea uno de los fallos principales: hecho de no saber siempre cuál es el siguiente paso a dar y jugar un poco por instinto. *Bad Fur Day* es un videojuego a la antigua usanza, esto quiere decir que tendremos pocas ayudas sobre qué hacer o qué camino a seguir. Parte de la gracia está en descubrirlo por nosotros mismos. Incluso algunos jefes finales pueden hacerse durísimos hasta que descubrimos cómo derrotarlos. No es un juego difícil en sí mismo, pero sí que puede hacerse complicado por lo que acabamos de comentar. A nosotros nos encanta este sistema aunque puede que a los jugadores más acostumbrados al estilo actual no les acabe de convencer.

El aspecto visual es sin duda la gran mejora de *Conker*. El salto cualitativo desde N64 es notable y ahora Conker parece una ardilla de verdad. Las texturas lisas de antaño han pasado a tener volumen gracias al bump-mapping e incluso al protago- »



Consigue Puntos Conker disparando directamente a la cabeza.

Información Adicional

GRANADÉAME
Si lanzas una granada Maganova el resultado es doble. Por un lado aturdirá a los enemigos cercanos y por el otro desactivará cualquier dispositivo especial remoto y las minas colocadas en el radio de la explosión.





↓ Tus compañeros de equipo son súper inteligentes, e inteligentemente te apoyarán.


↑ ¡La ultraviolencia de Conker ha regresado!

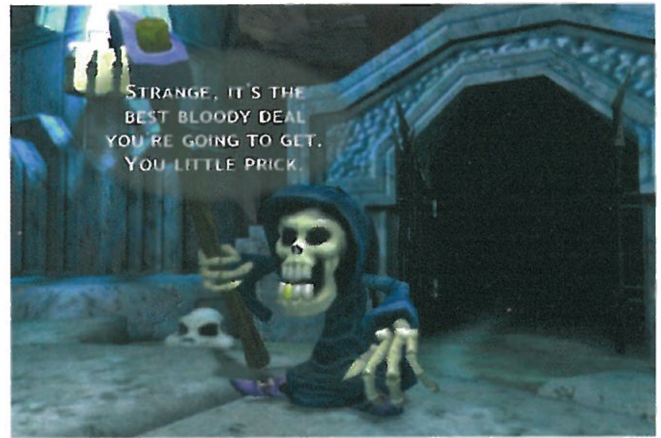

↑ Los Jinetes Aéreos pueden pilotar naves.


↑ Lucha con los Ositoz y repele a los invasores.

Conker no es juego de plataformas al uso, ni siquiera lo definíamos como tal

Información Adicional

GUÁRDALA EN EL BOLSILLO
Cuando no utilices tus armas podrás guardarlas en tu pequeño bolsillo. Esto permite a tu personaje correr más rápido, lo que siempre es útil cuando regresas a tu base echando leches con la bandera enemiga en la mano. Por supuesto, esto te deja vulnerable.



↑ La mismísima Parca te explicará cómo va el tema de morir y resucitar.


↑ ¡Bebes zombies mecánicos! Ver para creer...

» nista le ha crecido pelo. Las animaciones y expresiones son excelentes y le otorgan una gran cantidad -aún más- de carisma. Los personajes secundarios también se han beneficiado del salto tecnológico, siendo ahora más verídicos que antes. El punto negro quizá vendría por parte de los escenarios. No es que no sean buenos, al contrario, son majestuosos, grandes e impactantes... para su época. En estos momentos el diseño, al ser este juego un remake, es un tanto inocente. La culpa no la tiene este título, sino que los juegos han evolucionado con el tiempo y concretamente el género de las plataformas ha sufrido su evolución lógica. Pero no queremos malentendidos: todo el apartado gráfico se ha reconstruido casi desde cero y se nota muchísimo. Rare aprovecha al máximo las posibilidades de Xbox con luces dinámicas, sombras y un buen número de efectos gráficos. Las texturas son soberbias y acompañan perfectamente a este lavado de cara con su gran calidad, desde las praderas del bosque, los personajes y enemigos, hasta llegar, una vez más, a los excrementos que de verdad pueden provocar angustia verlos en pantalla.

La cámara también se ha visto muy beneficiada. En el juego original era uno de los puntos más conflictivos debido a que el mando de N64 solo tenía un stick analógico, pero en Xbox tenemos dos, así que podremos moverla a placer sin que eso afecte a la jugabilidad. La música es maravillosa en todo momento y, por ejemplo, se utiliza un tema principal que se modifica en función del escenario en el que nos encontremos. Así, podemos escuchar una bonita y alegre melodía en el bosque, para luego convertirse en una serenata de flatulencias cuando entramos en el área de los escarabajos peloteros donde nos rodearán excrementos que resbalan por la montaña.

Pero *Conker Live & Reloaded* no sólo vive del remake. El apartado multijugador es igual de importante que el del juego para un jugador y Rare ha cumplido las expectativas aunque con algunos altibajos, todo sea dicho de paso. Este apartado puede jugarse por igual conectado a Live o desconectado. Las misiones son las mismas y si no tenemos posibilidad de jugar *on line* los *bots* harán el papel de humanos. Son bastante inteligentes y actúan bien tanto en nuestro bando como en el del enemigo. Dentro del modo multijugador encontramos un apartado llamado CapituloX, una buena idea que consiste en jugar todos los niveles de este modo »


↑ Una variante de Capturar la Bandera.


↑ Tus enemigos arderán bajo el napalm.

Información Adicional

ARMAS PESADAS
Cada mapa tiene ciertos puntos donde recoger armas de especialista. Simplemente programa el terminal cercano, luego deja en el suelo una torreta remota donde quieras y freirá a cualquier enemigo que se acerque. ¡Genial!



EL HUMO ES TU AMIGO
Si te encuentras atrapado bajo el juego enemigo selecciona tus granadas en el menú de armas y lanza un par de granadas de humo. El enemigo dejará de disparar para intentar localizarte, dándote una pequeña oportunidad para que los elimines.



TÓCALA OTRA VEZ, ARDILLA
En el menú principal del juego encontramos a varios personajes del juego bebiendo en un pub de mala muerte. La música ambiente está a cargo de la orquesta de Las Comadrejas.

ESCATOLÓGICO Un plataformas sólo apto para estómagos fuertes.

BFD no es un juego para los que se ofenden fácilmente. Varios retos del juego se resuelven mediante tareas nauseabundas. En este nivel, *Conker* debe intentar producir los suficientes excrementos para satisfacer a un exigente escarabajo pelotero. Estos desafíos no te los encuentras cada día, ¿verdad?



↑ Esta vaca es un poco lenta, embístela para que espabile un poco.



↑ Con el culo caliente irá a tomarse un zumo de ciruelas...



↑ ... lo que produce una gran catarata de excrementos malolientes. Bien.



↑ Pasa a la siguiente vaca... eliminando a la antigua, claro. ¿Preparados?



↑ Los controles sensibles al contexto te permitirán disparar a esos escarabajos gigantes.

» pero en un orden concreto y con una historia que enlaza las misiones.

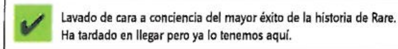
Los enfrentamientos en este modo se basan en las variantes clásicas de capturar la bandera, deathmatch o dominación, así que si estáis familiarizados con éstas no tendréis ningún problema. Destaca sin embargo las diferentes clases de soldado, más o menos igual que en *Return to Castle Wolfenstein* pero algo más complejo. Cada clase tiene sus propias armas, habilidades especiales y debilidades. En *Conker* este factor se acentúa muchísimo, lo que incita a jugar en equipo al máximo. Por ejemplo, los Jinetes Aéreos apenas pueden atacar a pie, pero son los únicos que tienen la posibilidad de utilizar vehículos, así que hay que protegerlos hasta que consigan uno. Quizá el inconveniente del modo multijugador es que no es tan rápido como en otros juegos, es más táctico y existen muchas variables que pueden ser difíciles de asimilar en las primeras partidas. Otro defecto es que tanto los escenarios como algunos tipos de clase facilitan mucho la aparición de *campers*. Pero aún así sigue siendo terriblemente divertido jugarlo en modo multijugador.



↑ Los cañones fijos son muy potentes.

Resumen

CONKER: LIVE AND RELOADED TODO LO QUE NECESITAS SABER



- ✔ Lavado de cara a conciencia del mayor éxito de la historia de Rare. Ha tardado en llegar pero ya lo tenemos aquí.
- ✔ La aventura principal es el juego original *Bad Fur Day*. El modo multijugador es nuevo y exclusivo para Xbox. 2 en 1.
- ✔ El apartado gráfico y sonoro es brillante, colorido y detallista. Aunque se hecha de menos algo más de complejidad en algunos escenarios.
- ✔ El ritmo de juego es perfecto. Es ameno y divertido de jugar. Es muy adictivo pero algunas situaciones nos podrán sacar de los nervios.
- ✔ El multijugador es inteligente, aunque complicado. Tampoco es demasiado largo y se echan de menos algunos escenarios más.

Veredicto

Rare ha cumplido lo que prometió: un juego inteligente, divertido a rabiar y transgresor. El remake es notable, el multijugador excelente.

9,0//10

King of Fighters 2002

Una vieja gloria que acusa los efectos del tiempo



No, no hay ningún error, ni acabas de ser abducido por un bucle espacio-temporal, ni se nos ha colado un análisis de hace varios años por equivocación. Las capturas que ilustran este artículo pertenecen a un juego nuevo, real y actual para Xbox. Palabra de honor.

Puede que *King of Fighters 2002* sacudiera los cimientos del género de los combates en 2D cuando se lanzó en los salones arcade hace cuatro años, pero ni siquiera la compatibilidad con el entorno Live lo convierte en el tipo de juego que esperamos ver en 2005 en Xbox.

"Bueno, pero se trata de un juego de lucha auténtico, sesudo y muy técnico", argumentarán los incondicionales. Y, sí, desde cierto prisma, no andan faltos de razón. Si la historia nos ha enseñado algo es que en 2002 la saga de *King of Fighters* vivió su momento más dulce. Así pues, siempre y cuando demuestres una destreza con los pulgares similar a la de un campeón de lucha digital yugoslava, hagas gala de la capacidad mental necesaria para ejecutar cincuenta combinaciones de botones diferentes de memoria y no te importe vislumbrar unos gráficos que ya en la década de los 80 parecían anticuados, seguro que sabrás sacar partido a este juego. Sin embargo, en plena era post *DOA Ultimate*, ¿quién en su sano juicio, aparte de un puñado de amantes de lo retro, va a disponer del tiempo o el entusiasmo necesarios para apreciar esa *autenticidad*?

Tal vez si Ignition hubiera incluido *KOF 2002* dentro de una recopilación retrospectiva la cosa hubiera funcionado. Algo así como un *King of Fighters 2000-2005* aderezado con una cubierta impactante y un par de DVD de anime sobre la saga de regalo. Aquí, sin embargo, todo se reduce a una serie de menús con opciones de texto y a una jugabilidad típica de los años 90 que cree poder vivir de rentas merced a una reputación cimentada sobre varios años de propuestas arcade. Lo sentimos por los *fans* de *King of Fighters*, pero ni siquiera Capcom ha logrado salir a flote con *Capcom Fighting Jam* (análisis en este mismo número), una solución bastante más psicodélica.

No ponemos en tela de juicio la valía o la calidad técnica de los juegos de lucha en 2D, sino la necesidad de lanzar un juego de hace cuatro años que parece más antiguo aún y que poco o nada puede aportar a los jugadores de hoy en día.



↑ La sangre nunca nos había parecido tan irreal.



↑ Mai: incluso con senos angulosos tiene una pinta estupenda...

Información Adicional

SOMOS DE COLORES

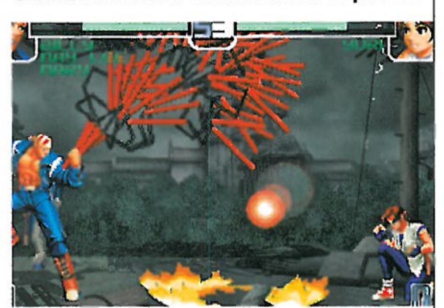
En un intento lamentable por introducir algunos elementos de personalización, los jugadores podrán editar el color de todos los



monigotes para que se ajusten a sus gustos o necesidades. Nosotros, humildemente, preferimos los uniformes secretos que tenemos que ir descubriendo.



↑ Acaba convertido en un marasmo de píxeles.



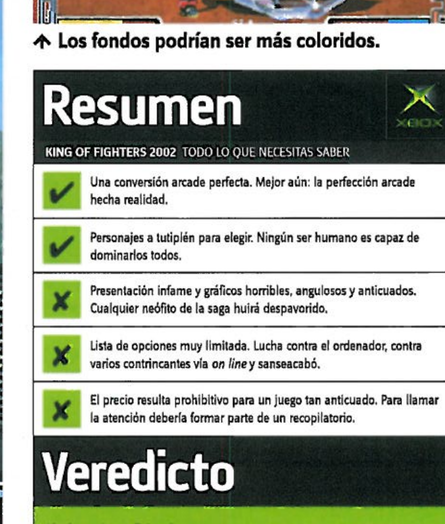
↑ No nos parece justo que eche mano de eso.




↑ Los fondos podrían ser más coloridos.



↑ La bola de fuego es tan grande porque los píxeles son del tamaño de pequeños planetas.



Resumen

KING OF FIGHTERS 2002 TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Una conversión arcade perfecta. Mejor aún: la perfección arcade hecha realidad.
- ✔ Personajes a tutiplén para elegir. Ningún ser humano es capaz de dominarlos todos.
- ✘ Presentación infame y gráficos horribles, angulosos y anticuados. Cualquier neófito de la saga huirá despavorido.
- ✘ Lista de opciones muy limitada. Lucha contra el ordenador, contra varios contrincantes vía *on line* y sanseacabó.
- ✘ El precio resulta prohibitivo para un juego tan anticuado. Para llamar la atención debería formar parte de un recopilatorio.

Veredicto

Ideal para incondicionales, pero debería venderse dentro de una recopilación de juegos de *King of Fighters*, y no como título único.

5,4//10

↑ Se ha conseguido reflejar fielmente la película.

Batman Begins

Criatura Nocturna

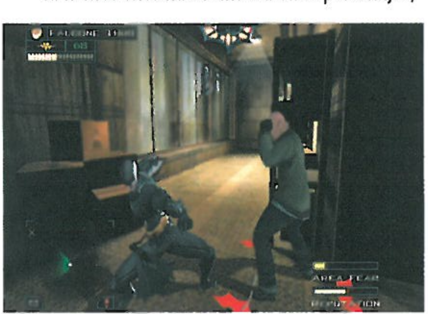

Des: EA
Dis: EA
Jugadores: 1
Live: No
Salida: Ya disponible
Pegi: +16
www.eagames.com/official/batman/batmanbegins/us

El prometedor director Christopher Nolan firma la quinta entrega de *Batman* para la gran pantalla, dando el protagonismo de la cinta a Christian Bale, quien sucede en el personaje a conocidos actores como George Clooney o Val Kilmer. Procedente de un cómic que se publica desde 1939, hace ya algunos años asistimos al resurgimiento del personaje de Batman gracias al talento de Tim Burton, que le otorgó el protagonismo de su cinta a Michael Keaton, quien más tarde protagonizó la inevitable secuela junto a una sensual e irrepetible Catwoman interpretada a la perfección por Michelle Pfeiffer. Tras dos nuevas e irregulares secuelas a cargo de Joel Schumacher, comenzó a gestarse un proyecto que hiciera resurgir el fenómeno de Batman con todo su potencial, presentando los orígenes del personaje a la vez que se desmarcaban de las dos últimas entregas, las más flojas de la saga.

Ya hemos visto nacer antes a otros personajes, como Daredevil, Spider-Man o casi literalmente a Superman, pero ahora se nos ofrece la oportunidad de controlar a Batman antes incluso de que se convirtiera en el defensor de la ciudad de Gotham. Como todos los juegos basados en películas, *Batman Begins* ha sido expresamente creado para ofrecernos la posibilidad de revivir sus aventuras controlando al personaje, con las ventajas e inconvenientes que eso conlleva. Al igual que vemos en la gran pantalla, durante el juego habrá peleas, persecuciones, infiltración, etc., formando una mezcla de géneros que *a priori* puede parecer una buena idea, pero que finalmente no se ha aprovechado totalmente. Básicamente se trata de un *beat'-em-up* con un fuerte componente de infiltración y sigilo, siguiendo una tendencia bastante habitual en los últimos tiempos.

Gráficamente se trata de un título muy cuidado, en el que se han recreado con detalle unos escenarios fieles a la película (no demasiado interactivos, todo hay que decirlo). Presenta un motor gráfico bastante suave y sólido, ofreciendo escenarios de la película como el Himalaya o la ciudad de Gotham, además de algunos niveles o misiones totalmente nuevos que no salen en el filme y que han sido creados para la ocasión. Efectos como el fuego y -cómo no- los efectos de luz, han sido elaborados con detalle, sobre todo teniendo en »


↑ Nos quedamos con Spider-Man.


↑ El combate es demasiado limitado.

Información Adicional

HABLE CON ELLOS
Gracias a la infiltración podremos escuchar numerosas conversaciones entre los guardias de cada misión, unas veces desde las



sombras, otras utilizando el cable óptico bajo las puertas y a veces interrogando a algún que otro rezagado. Presta atención a los diálogos ya que a veces cuentan cosas interesantes o importantes para el desarrollo del juego.





Burnout 3: Edicion especial Batmóvil.


Si tuviéramos midiclorianos seria mucho más fácil.

» cuenta que muchas partes del juego transcurren en niveles donde las sombras son, junto a Batman, las protagonistas absolutas. Aún más convincente que los escenarios o los efectos es el diseño realista de los personajes, ya que se han creado *alter egos* virtuales de Liam Neeson, Ken Watanabe o Christian Bale. Al tratarse de una licencia oficial, se ha contado con los rostros de sus protagonistas y también con las voces que se han usado para el doblaje al castellano, siendo la mayoría bastante reconocibles, como es el caso de las de Liam Neeson o Cristian Bale, lo cual le confiere al juego una excelente calidad tanto gráfica como sonora. En este último apartado destacaríamos también una banda sonora que nos acompaña realmente bien y unos más que correctos efectos de sonido en golpes, tiroteos y otras acciones.

Gracias a los mencionados esfuerzos gráficos se ha conseguido reflejar un gran parecido en las caras de los protagonistas, aunque afortunadamente no se han dejado de lado otros detalles como los de los rostros de los matones que tendremos que despachar. Rostros que exhiben gran expresividad, mostrando miedo, enfados, etc. Para eliminar a estos enemigos y patearles al mismo tiempo sus bien recreados semblantes, Batman dispone de un buen número de ataques, que van desde puñetazos a patadas, pasando por combos, ataques desde el aire o movimientos finales espectaculares aunque un tanto *lights* si los comparamos con los brutales "fatalities" de *Mortal Kombat*. Más allá de los movimientos de ataque, nuestro acrobático personaje podrá escalar tuberías, lanzarse atravesando ventanas de cristal, etc. Pero, sin duda, durante gran parte del juego avanzaremos usando la opción de sigilo para evitar enfrentamientos directos con enemigos armados o grupos muy numerosos, atacando por la espalda mientras nos deslizamos entre las sombras. A lo largo del juego se medirá el respeto que vayamos ganando y el miedo que iremos provocando a nuestros enemigos. Un enemigo atemorizado siempre responderá peor a nuestros »

Información Adicional

BURNOUT BATMAN EDITION

Casi no podíamos creerlo la primera vez que jugamos las fases de conducción en *Batman Begins*. Su parecido con *Burnout 3* resulta extremadamente descarado. Tenemos nitros, podemos empujar a nuestros rivales para que choquen e incluso veremos estos choques a cámara lenta, ¿incluirán un Batmóvil oculto en *Burnout 4*?



TÁCTICAS DE BLOQUEO

El gatillo derecho nos servirá para bloquear y, al igual que podemos hacer en *Ninja Gaiden*, tenemos la posibilidad de rodar en la dirección que deseemos. Otra de las "novedades" importadas del juego de Tecmo es la del contraataque una vez que estamos cubiertos, sólo que en esta ocasión hacen demasiado fáciles las partes de pelea cuerpo a cuerpo.

¿Cómo de fiel es el juego a la película?

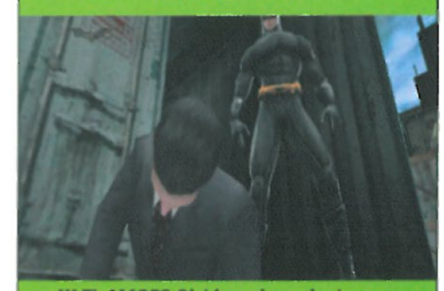
Está claro que EA ha tenido acceso a todo el material del filme, lo que se demuestra claramente con las escenas de la película.


¿LAS MISMAS CARAS? Echa un vistazo a este tipo, representa a Falcone en la película y se ha recreado en el juego a la perfección.

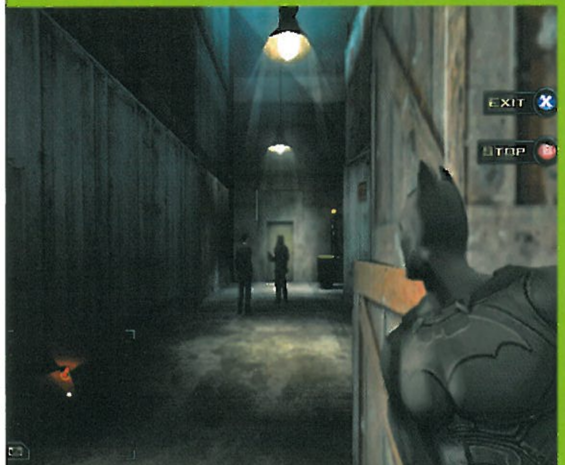

¿EL MISMO DESARROLLO? Participaremos en todos los momentos claves de la película, mezclados con elementos nuevos.


¿TODA LA ACCIÓN QUE YA HABÍAMOS VISTO? Peleas, elementos de infiltración y, cómo no, persecuciones a gran velocidad.


¿Y LOS ENEMIGOS? No encontraremos demasiados jefes finales, pero sí detendremos oleadas de enemigos "genéricos".


¿Y EL AMOR? Olvidaos de cualquier escena picante junto a Katie "novia-prometida de Tom Cruise" Holmes.

¿QUÉ CLASE DE JUEGO ES? Es una mezcla de estilos, sí, pero ¿es una buena mezcla?



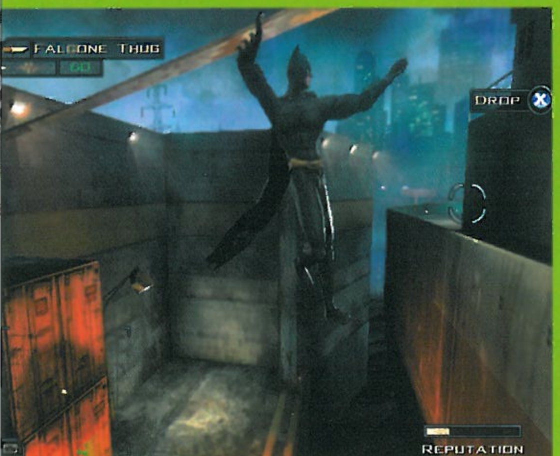
← 40% SIGILO.
A pesar de no ser lo habitual en un juego tan "peliculero", nos pasaremos gran parte del tiempo intentando no ser detectados, aunque resulta bastante sencillo.

¿Sigilo e infiltración?
Parece como si le hubieran dedicado la mitad de tiempo que a *Splinter Cell* usando la mitad de personal. No funciona mal pero resulta muy simple para los aficionados.



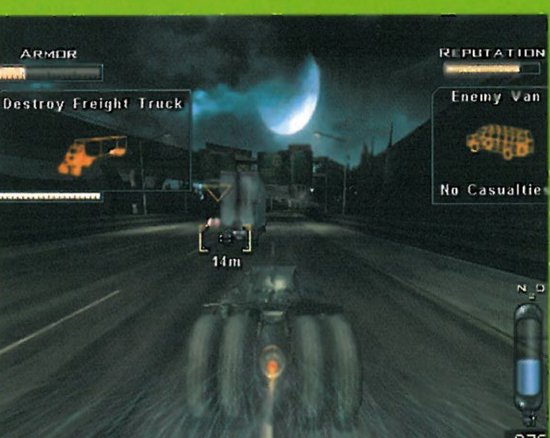
← ACCIÓN CUERPO A CUERPO.
Tras haber asustado a tus enemigos, bastará con pulsar compulsivamente **X**, **Y** y, en ocasiones, **B** para eliminar a los esbirros.

¿Zonas de acción y combate?
El resultado ha sido una versión muy ligera del sistema de lucha de *Ninja Gaiden*, sobre todo con los contraataques. Resultan zonas demasiado fáciles.



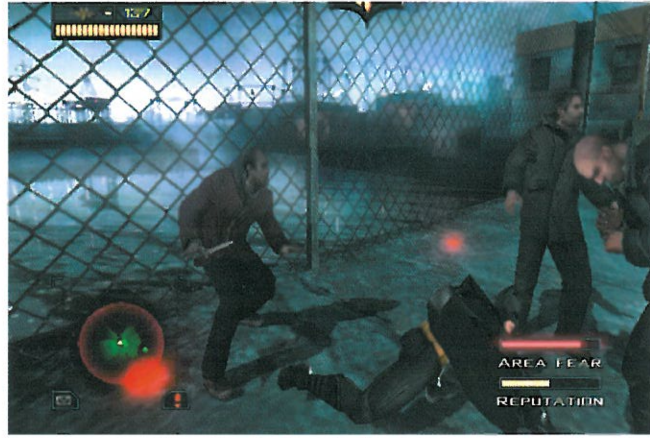
← 20% DE PLATAFORMAS.
Encontraremos zonas de plataformas de cuando en cuando, pero resultan bastante sencillas, sobre todo gracias al uso de nuestra capa.

¿Resultan divertidas las zonas de plataformas?
Realmente son muy sencillas y agradables de jugar, no resultan estresantes para ningún tipo de jugador.

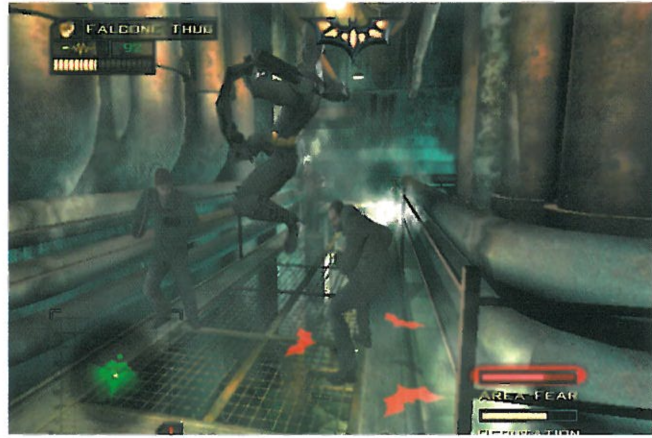


← DIEZ POR CIENTO DE CONDUCCIÓN.
Las fases de conducción son de lo mejor, nitro, misiles, velocidad de infarto... Sin duda, es lo mejor del juego.

¿Cómo de buena es la conducción?
Sólo una comparación: es *Burnout 3* con un Batmovil.



↑ **Enemigos genéricos, dos por el precio de uno.**



↑ **Cuando la infiltración no funcione, usa las Bat-patadas.**

Un título muy cuidado, en el que se han recreado escenarios de la peli

» ataques, por lo que en determinadas situaciones podremos realizar acciones como derribar unas cajas a gran altura junto a los enemigos para lograr intimidarlos hasta el punto de arrojar sus armas al suelo. Este aspecto no nos ha gustado del todo, ya que sólo sería realista si nos estuvieran esperando un grupo de niños de diez años. En su lugar, vemos a curtidos matones asustados por unos ruiditos en la oscuridad que, inexplicablemente, les hace arrojar el armamento para así defenderse peor de sus atacantes.

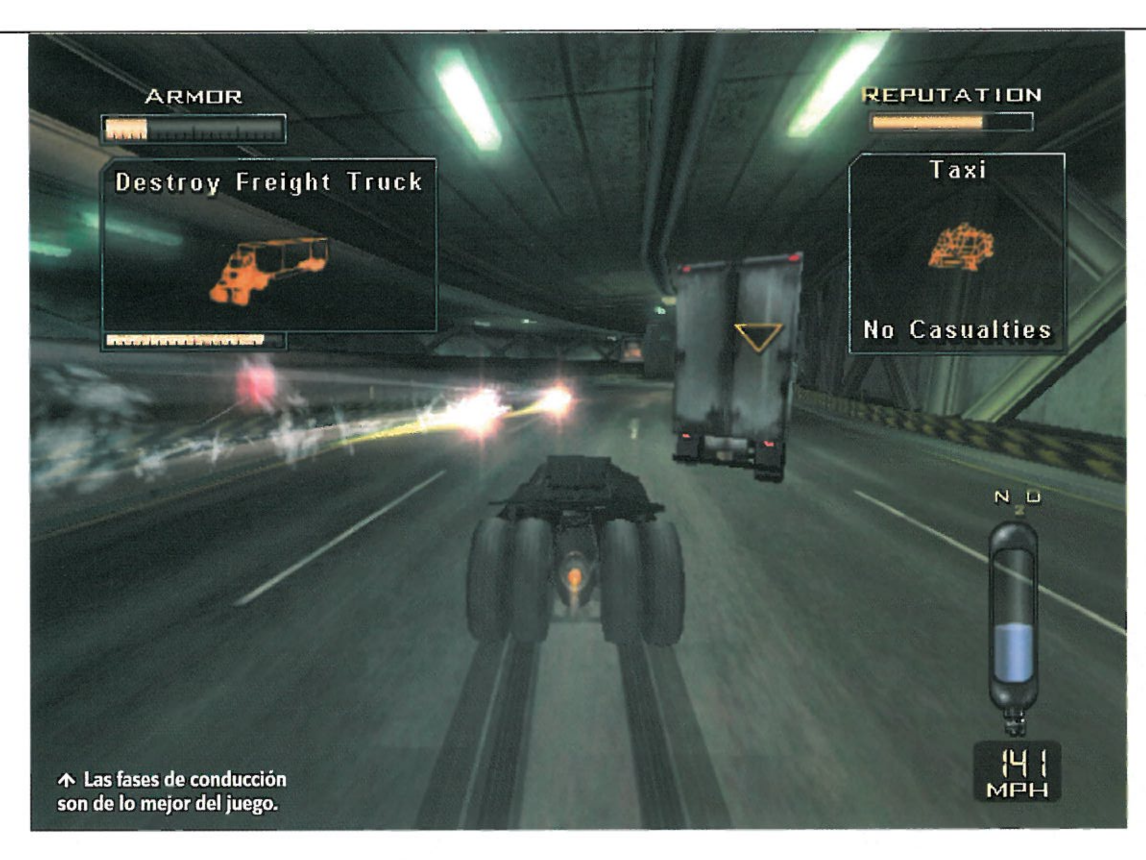
Es una pena que la excesiva simplificación del juego abarque casi todas las opciones, especialmente las de infiltración o uso de diversos *gadgets* como el cable óptico "made in *Splinter Cell*" que sirve para mirar bajo las puertas sin ser detectados. Sólo podremos usarlo cuando el juego así lo quiera, mostrando en pantalla el mensaje "Usar cable óptico pulsando A". Idéntico resultado y simpleza vuelven a suceder en las secciones de sigilo, claramente preparadas con escaleras y otras salidas como únicas opciones para evitar a los matones. En los momentos de mayor peligro, también por casualidad, encontraremos partes del escenario con las que poder interactuar y realizar acciones para provocarles miedo en forma de objetos que podremos destruir, como barriles explosivos, cajas, etc., repitiéndose la fórmula en numerosas ocasiones. Esta facilidad para avanzar estropea en gran parte la experiencia de juego, acorta su duración y se queda a medio camino entre los que buscan un arcade y los que prefieren más opciones aparte de machacar al personal, siendo en definitiva el principal defecto del juego: *Batman Begins* es demasiado lineal y limitado.

Siguiendo con la mezcla de géneros y controlando el nuevo coche de Batman (con un diseño un tanto mazacote bastante alejado de sus estilizados diseños previos), asistiremos a la clonación del modo de juego principal de *Burnout 3*, con su endiablada sensación de velocidad, sus "takedowns" y su control totalmente arcade. Lejos de resultar meramente anecdóticos (en realidad esta parte es muy entretenida), el juego tiene varios niveles a bordo del Batmovil, incluidos unos mini-juegos disponibles al terminar el modo principal.

Batman Begins nos muestra el argumento por medio de vídeos sacados directamente de la película, tal y como hemos visto recientemente en juegos como *Star Wars: Episodio III* o *El Señor de los Anillos*, mezclando escenas generadas con el motor del juego. Ni que decir tiene lo poco recomendable que resulta ponerse a jugar a *Batman Begins* sin haber visto la película, ya que desvela completamente su argumento a medida que avancemos.

El comienzo de *Batman Begins* sigue los cánones de una buena superproducción hollywodiense, que es darle a los espectadores una entrada contundente a lo *Salvar al Soldado Ryan*, con una secuencia donde Batman irrumpe entre unos matones rompiendo una cristalera. Tras despachar a unos cuantos esbirros y comenzar a darnos cuenta del cuidado apartado técnico -y cuando ya nos creemos un poco el personaje-, pasamos a realizar el inevitable pero entretenido tutorial a cargo de Liam Neeson, quien nos enseñará a dominar »





Las fases de conducción son de lo mejor del juego.


No podemos interactuar con Katie Holmes.


Podremos desbloquear antiguos trajes.


Haciendo amigos y repartiendo palos.


Zonas oscuras para un héroe muy oscuro.

Información Adicional

LOS JUGUETES DE BATMAN

Según avancemos en el juego iremos adquiriendo numerosos objetos para usar



durante nuestras misiones. Hacia el final del juego podremos bloquear cámaras de seguridad, usar bombas de humo, shurikens, etc., aunque su uso se ha simplificado un poco como el resto del juego.

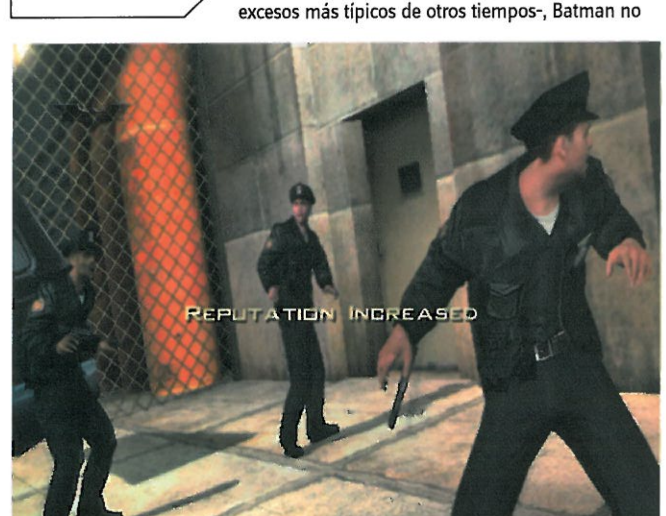
Se trata de un título muy cuidado, donde se han recreado con detalle unos escenarios fieles a la película

» nuestro miedo y nos convertirá en una máquina de combate letal.

Batman Begins es un arcade en tercera persona en la línea de *Alias* o *Psi-Ops*, aunque mezclado con toques de *Splinter Cell*. Controlando al hombre murciélago seremos capaces de realizar todo tipo de combos y ataques, pero como hemos comentado también habrá ciertos momentos donde el sigilo y la infiltración serán necesarios para avanzar. Cada vez más comprobamos cómo la infiltración se convierte en un requisito indispensable en muchos títulos a pesar de que la acción sea la nota predominante. Este punto hace más variado el desarrollo del juego en sí, pero a la vez los dota de demasiadas similitudes y cada vez nos encontramos en el mercado más títulos con un desarrollo muy similar.

Como buen defensor de la justicia -y evitando excesos más típicos de otros tiempos-, Batman no matará a nadie durante el juego, sino que realizará los más variados ataques y combos (sencillísimos de realizar a la vez que muy espectaculares) para dejar inconscientes a sus enemigos. Otras acciones nos acercarán más que nunca a Sam Fisher; se trata de movimientos sigilosos que nos permitirán acercarnos a nuestros enemigos sin ser detectados, siendo ésta una de las primeras lecciones que recibiremos en nuestro entrenamiento. A pesar de las apariencias y las similitudes que iremos viendo con otros títulos, ya hemos comentado cómo el desarrollo del juego se ha simplificado en exceso, dejando muy poca (por no decir ninguna) libertad de elección al jugador sobre cómo proceder o superar ciertas situaciones, presentando un camino siempre demasiado obvio. El mapa con el radar nos mostrará en todo momento la situación de nuestros enemigos y si van armados, a pesar de que éstos no estén en nuestro radio de acción y no sean visibles en ese momento, eliminando totalmente el factor sorpresa. Quizá *Metal Gear Solid 3* y su ausencia de radar de forma casi total marque la pauta a seguir, aumentando el realismo en los juegos de infiltración, pero eso es algo que no veremos en *Batman Begins*.


¿A quién mira Batman con tanta atención? ¿Estará buscando a Halle Berry?



Gana respeto y asusta como si fueras el coco.

Resumen

BATMAN BEGINS TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ La ambientación del juego es muy buena, es casi como estar metidos en propia la película.
- ✔ Gráficamente el juego está también muy cuidado, sobre todo en aspectos como las caras de los personajes.
- ✘ Por desgracia, la acción es demasiado lineal y tenemos muy poca libertad de elección durante el desarrollo.
- ✘ Por otra parte, tenemos que decir que nos encontramos ante un juego que es algo corto y bastante fácil.
- ✘ Podría haber sido un gran juego, pero desafortunadamente se ha quedado a mitad de camino.

Veredicto

¿Por qué un juego tan cuidado se ha simplificado hasta tal punto en otros apartados? Podía haberse convertido en uno de los grandes si no fuera por ello.

7,2//10





La intimidación es una de las novedades de este simulador automovilístico.

SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo

Para amantes de lo italiano



Lo que diferencia a *SCAR* respecto del resto de juegos de coches es que, en lugar de centrarse en los aspectos más mecánicos de la simulación, los desarrolladores han creado un juego donde el protagonismo se comparte a partes iguales entre los coches Alfa Romeo y las habilidades del piloto que los conduce. Además, se ha conseguido un buen equilibrio entre arcade y simulación, tanto en control como en jugabilidad.

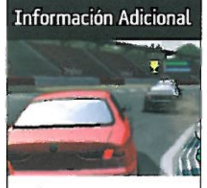
Que el protagonismo esté más a favor del piloto que de los coches parece un poco extraño dentro de un juego que se autodefine como simulador. Se ha optado por un sistema de juego donde mejoraremos directamente al piloto, en lugar de centrar la atención en la mejora del garaje comprando piezas o modificaciones. A medida que se avanza en el Modo Carrera conseguiremos puntos de experiencia, al más puro estilo juego de rol, al subir al podio o conduciendo correctamente en las competiciones. Con estos puntos se pueden aumentar cada una de nuestras nueve habilidades poco a poco, lo que nos convertirá a la larga en auténticos maestros de la conducción. Las mejoras además irán a la par con la dureza de las competiciones: cuanto más subamos de nivel más difíciles serán las carreras, y por lo tanto más necesario será ir mejorando a nuestro piloto. Con este sistema se consigue que aunque el pilotaje sea en muchas ocasiones con el mismo coche, la manera de conducir y la potencia conseguida pueda variar sensiblemente dependiendo de nuestras habilidades.

Pero lo que hace que *SCAR* se desmarque por completo de sus competidores es un nuevo factor de Intimidación unido a una barra de Energía. Al correr cerca de los rivales les intimidaremos restándoles energía; cuando la energía llegue a 0 quedarán noqueados durante unos preciosos segundos que se pueden aprovechar para adelantarles. Después de esto se recuperarán y volverán a la carrera. Lo mismo pueden hacernos a nosotros, por lo que estas habilidades deben estar siempre presentas en la pantalla de mejoras. Por último, disponemos de un Efecto del Tigre que nos otorga la facultad de retroceder en el tiempo unos pocos segundos para así evitar ese terrible accidente o esa salida de pista que nos retrasa tantos puestos.

Tanto en modos de juego como en gráficos y sonido, *SCAR* es un juego de lo más normal. Aparte del Modo Carrera, que está dividido en cinco categorías y un total de 50 carreras, también podremos jugar en algunos de los 25 Desafíos, todos ellos muy difíciles de ganar, y los clásicos Time Trial o Multijugador. Los gráficos en general son correctos pero no llegan a sorprender en ningún momento, quizá por una falta acusada de sensación de velocidad. Los coches sí que se han recreado con todo lujo de detalles, algo lógico si pensamos que es un juego con una licencia 100% oficial. Además, se pueden romper y abollar en mitad de las carreras, incluso llegaremos a quedarnos tirados si destrozamos mucho el coche; en cualquier caso, los efectos nunca llegarán a ser muy desastrosos visualmente.


La IA es en muchas ocasiones impredecible.

Información Adicional



CÓGELO, SI PUEDES
Algunas carreras tienen oponentes concretos a los que debes ganar, marcados con un icono sobre su coche. La victoria sobre ellos significa desde progresar al siguiente nivel hasta desbloquear ropa; eso sí, son más duros y difíciles de adelantar que el resto de pilotos.


Siente la fuerza de un golpe a gran velocidad.



Consigue puntos XP adelantando.


No es el mejor lugar para voltear tu coche.



¡Gana carreras y estos guantes serán tuyos!



Resumen

SCAR TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✗ Correcto simulador automovilístico que a pesar de sus innovadoras ideas no acaba de despuntar.
- ✓ Correremos siempre con Alfa Romeo pero la conducción puede modificarse mediante las habilidades de nuestro piloto.
- ✓ La Intimidación y el Efecto del Tigre son el aspecto más destacado y consiguen introducir una variable impredecible en las carreras
- ✗ El Modo Carrera es el más trabajado, aunque no podemos elegir ni el orden de las competiciones ni el bólido con el que correr
- ✗ El aspecto técnico es muy corriente, aunque los coches tienden a derrapar en exceso incluso en curvas muy fáciles

Veredicto

Otro juego más con licencia oficial de un fabricante de coches que quiere publicitarse en el sector. Correcto en muchos aspectos, pero sin destacar en ninguno.

6,6//10

Ya a la venta el número



motoviva

UNA NUEVA FORMA DE VIVIR LA MOTO

EDICIÓN MENSUAL · ESPAÑA · AÑO II Nº 17 · 3,00€

EXTRA COMPARATIVOS

SPORT TURISMO DE ALTOS VUELOS

ELEGANTES, DIVERTIDAS Y VIAJERAS

DUELO EN LA CUMBRE R

KAWASAKI ZX6 R / SUZUKI GSX-R 750

GLAMOUROSAS

HARLEY-DAVIDSON STREET ROD

MOTO GUZZI V-1100

RIVALIDAD NATURAL

HONDA FMX 650 / YAMAHA XT 660 X

ENTREVISTA MARCO MELANDRI

LA NUEVA ESPERANZA

YAMAHA TRICKER

PARA URBANITAS ATREVIDOS

SHOPPING, CINE, VIDEOJUEGOS, MÚSICA

MC EDICIONES



La vieja escuela regresa con todos sus antiguos trucos. ¡Bienvenido a casa jetpack!

Worms 4: Mayhem

No hay nada como ver un gusano saltar por los aires

Revista Oficial XBOX ÉLITE


Des: Team 17
Dis: Codemasters
Jugadores: 1-4
Live: 1-8 jugadores
Salida: Ya disponible
Pegi: +3
www.team17.com

Los años no pasan en balde, ni siquiera para los juegos. Hasta este año, la saga *Worms* había vivido de todo. Desde los éxitos de las dos primeras entregas hasta la fallida incursión en el género de la estrategia en tiempo real. Desde los primeros tiempos de entretenimiento puro a la evolución un poco pasada de rosca de la anterior entrega.

Sin embargo, también es cierto que de sabios es rectificar, algo que queda patente en este último *Worms*, cuarta entrega que viene con la denominación *Mayhem* de serie.

Worms 4: Mayhem apuesta por la innovación y prueba de ello es que permite una configuración total tanto de los equipos y sus integrantes, como de las propias armas y escenarios. Sin embargo, estas novedades no han cambiado ni un ápice el objetivo de *Worms*, que no es otro que el de divertir a los jugadores con una filosofía tan sencilla como la de siempre: Acabar con el enemigo cueste lo que cueste. Para conseguirlo, tendremos que sacar el mayor partido a cada uno de los turnos en los que nos toque mover ficha. En cada uno de ellos sólo podrás mover uno de tus gusanos y atacar con una de las armas de tu arsenal, y todo dentro de un marco de tiempo establecido.

Lo primero que llama la atención es, sin duda, la posibilidad de editar todos los elementos que intervienen, activa o pasivamente, en la acción del juego. Tus gusanos, sus armas, los escenarios... Todo está a tu disposición para que puedas editarlo y personalizarlo. De este modo, se ofrece al jugador un sinfín de opciones para la creación de partidas totalmente personalizadas. El configurador de gusanos es de los más completos del mercado (al estilo del de *NBA Live* de EA) y permite ponerle manos, ropa, complementos y demás elementos a los gusanos de tu equipo. Lo mejor es que puedes guardar tus creaciones para mantener siempre un equipo.

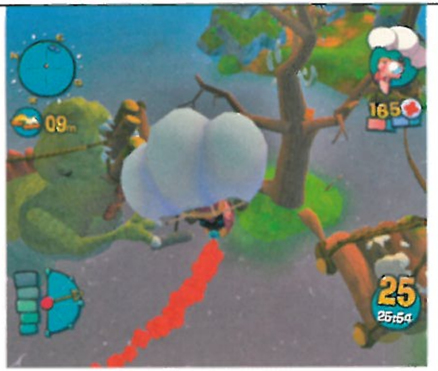
También digna de mención es la Factoría de Armas. En ella tendrás a tu disposición todo tipo de granadas, proyectiles, armas aéreas y rifles de francotirador... Todas las armas son configurables de arriba abajo. Puedes añadir componentes como monos, cubos de vómito, hámsteres, ojos gigantes, burros, etc. Todo un espectáculo. »

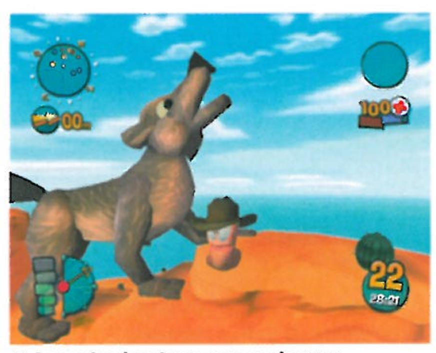


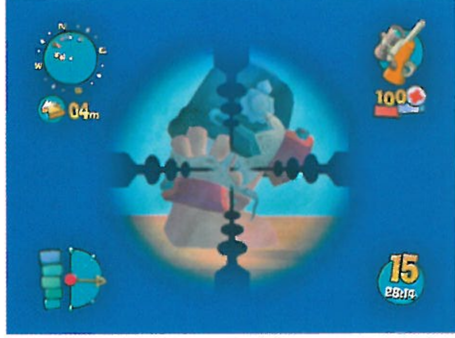
La defensa insecticida te salvará la vida en más de una ocasión.



La dinamita sigue siendo uno de los mejores modos de acabar con tus enemigos.


Aprende a utilizar bien los paracaídas.


Los animales sirven como cobertura.


El rifle de francotirador es la mejor arma de lejos.

¡LA BOMBA! Creando el perfecto "Gusanator"





Si ellos insisten en atacarte con las orejas de conejo es de ley que les des un poco de jarabe de bomba.

Una vez elegido el modo de juego (partida rápida, captura de la bandera, etcétera), el sistema es muy sencillo. Básicamente se ha mantenido la filosofía original de *Worms*, que no es otra que la de eliminar a todos tus enemigos haciendo uso de una serie de turnos de varios segundos. En cada uno de los citados turnos puedes mover a tus gusanos, lanzar ataques, esconderte y demás acciones típicas de una batalla, como si fuese el ajedrez. Cuanto más partido saques a esos movimientos, más puntos y dinero ganarás.

Si bien el sistema de juego no ha variado casi nada, lo que sí ha mejorado, y mucho, es su apartado técnico. Los gráficos, tanto de escenarios como de los propios gusanos, cuentan con un acabado mucho más redondo y con mayor detalle. Además, ahora podrás jugar con todos los elementos presentes en los cinco escenarios "tipo" (Camelot, Jurásico, Árabe, Construcción y Salvaje Oeste) con los que cuenta el título, hacer saltar por los aires barriles, cajas y hasta estructuras o edificios.

Aunque se han mejorado muchos aspectos, lo mejor de *Worms 4: Mayhem* sigue siendo el modo multijugador. Si bien las 25 misiones monojugador y su multitud de retos y misiones es bastante importante, la verdad es que el paso de los años sigue dando la razón a quienes apuestan por jugar con los amigos. En este modo existen opciones muy interesantes como la captura de la bandera, al estilo de los shooters más convencionales. Pero aquí no se acaban las posibilidades del juego. *Worms 4: Mayhem* también permite la conexión »

¡CONOCE EL TERRENO!
¿Quieres doblar tu número de víctimas? ¡Mira a las montañas!



COMIENZA EL ATAQUE...
Si uno de tus enemigos se encuentra en una terreno más elevado, sólo hay que recordar el dicho de "más dura será la caída". El primer paso es hacerle bajar. Tira una granada justo a su espalda...



EL GUSANO CAE...
¿Ves esa pequeña explosión allá abajo? Es tu enemigo golpeando contra el suelo después de ser derribado de la cumbre. Lo mejor es que ha chocado en la caída contra una mina de tierra que te has encargado de situar allí anteriormente, jeje.



...Y MATA A SUS COLEGAS EN EL PROCESO
La segunda explosión, la de la mina, hace que todos los que estén alrededor del gusano derribado reciban también daños colaterales. Así es la guerra. Con un poco de suerte debilitas a más de tres o cuatro enemigos a la vez.



↑ Este Tiranosaurio se está comiendo el ascensor, tal vez tengamos que utilizar las alas de Ícaro o el jetpack.

Información Adicional

TUTTIFRUTTI
¿No tienes claro qué modo elegir para jugar o el equipo en el que combatir? Pues no pasa nada. La máquina tragaperras de *Worms* decidirá por ti. Tu pulsa el botón y espera tu jackpot.

DE COMPRAS
Intenta tener siempre a mano algo de dinero para poder sorprender a tus enemigos con algún arma nueva que le haga temblar hasta las piernas. Si ahorras un poco, un mundo de posibilidades armamentísticas se abrirán ante ti. Saca la cartera y disfruta.



↑ Sobrevolar el escenario da algunas ventajas en combate y permite encontrar armas ocultas.

Esta cuarta entrega apuesta por la innovación

Información Adicional

RECORDANDO...
Andy Davidson siempre ha afirmado que la inspiración para llevar a cabo el burro *Worms* procede de una estatua que había en su jardín cuando vivía con sus padres. De pequeño él creía que se trataba de un burro de verdad e intentó salvarle en varias ocasiones. De coña.

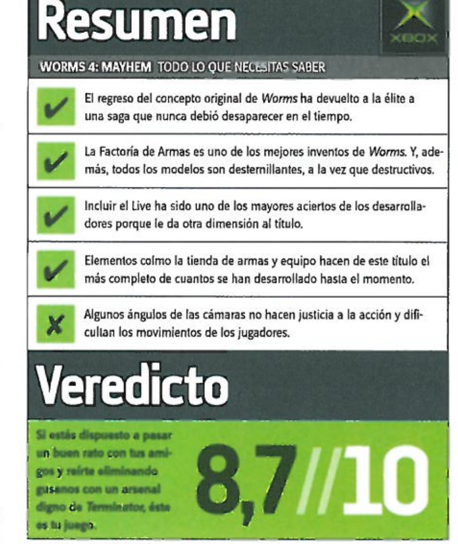
» a Internet con Xbox Live para competir con tu equipo contra los mejores gusanos del mundo, algo que representa una revolución dentro de la saga.



↑ Las posibilidades son casi infinitas.

En conclusión, *Worms 4: Mayhem* ha conseguido colgarse la etiqueta del mejor título de la saga gracias a su sencillez de concepto y al gran partido que ha sacado Team 17 a todos los elementos presentes en el juego desde los más cláicos hasta los aspectos más novedosos. Las mejoras técnicas se aprecian mucho y tan sólo se puede echar en cara a los desarrolladores una mayor velocidad a la hora de llevar a cabo los movimientos y los ataques (por aquello de la fiebre de la acción en tiempo real). Por lo demás, *Worms 4: Mayhem* ofrece todo lo que un jugador desea pero unido bajo un solo paraguas: el del entretenimiento puro.

Un título que volverá a conquistar tanto a los seguidores de la saga como a los que desean pasar un buen rato con un juego sencillo pero con mucho sentido del humor. Y es que la cuarta entrega de esta divertida saga es una de las mejores.



Resumen

WORMS 4: MAYHEM TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ El regreso del concepto original de *Worms* ha devuelto a la élite a una saga que nunca debió desaparecer en el tiempo.
- ✔ La Factoría de Armas es uno de los mejores inventos de *Worms*. Y, además, todos los modelos son desternillantes, a la vez que destructivos.
- ✔ Incluir el Live ha sido uno de los mayores aciertos de los desarrolladores porque le da otra dimensión al título.
- ✔ Elementos colmo la tienda de armas y equipo hacen de este título el más completo de cuantos se han desarrollado hasta el momento.
- ✘ Algunos ángulos de las cámaras no hacen justicia a la acción y dificultan los movimientos de los jugadores.

Veredicto

Si estás dispuesto a pasar un buen rato con tus amigos y reírte eliminando gusanos con un arsenal digno de Terminator, éste es tu juego.

8,7//10



La Elite de Xbox

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.









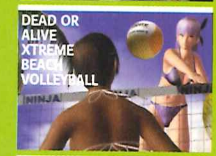
















Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN HOMINID	41	Acción	6,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	Snowboard	9,0
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	Snowboarding	8,7
ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT	41	Plataformas	6,4
ANTZ EXTREM'E RACING	08	Carreras	5,0
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
AREA 51	41	Shooter	6,0
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	8,8
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ATARI ANTHOLOGY	36	Acción	6,5
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	9,0
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	Beat'-em-up	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas	8,9
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	9,0
BLINX 2: MASTERS OF TIME&SPACE	35	Plataformas	8,5
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BOB ESPONJA: LA ESPONJA	36	Plataformas	7,1
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BREAKDOWN	29	Shooter	7,0
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	9,0
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	39	Shooter táctico	9,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	8,5
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	08	Acción / Aventura	8,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	9,0
BURNOUT 3: TAKEDOWN	32	Conducción	9,4
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	36	Shooter	7,0
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CATWOMAN	31	Acción	5,6
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	04	Fútbol estrategia	8,8
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
CLUB FOOTBALL	33	Fútbol	7,5
COLD FEAR	38	Survival Horror	7,4
COLIN MCRAE RALLY 3	10	Conducción	9,0
COLIN MCRAE RALLY 04	20	Carreras	9,4
COLIN MCRAE RALLY 05	32	Conducción	8,0
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	31	Acción	8,0
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	Shooter en 1ª persona	8,5
CONFLICT VIETNAM	32	Acción	8,6
COUNTER-STRIKE	23	Shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	04	Plataformas	8,7
CRASH TWINSANITY	34	Plataformas	7,8
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	8,5
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	8,5
CTSF: FIRE FOR EFFECT	39	Acción	6,1
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	02	Beat-'em-up	9,3
DEAD OR ALIVE ULTIMATE	37	Acción	8,5
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8,9
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEAD TO RIGHTS II	41	Acción	5,2
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK	33	Lucha	8,8
DEFENDER	16	Acción	6,0
DELTA FORCE: BLACK HAK DOWN	41	Shooter bélico	7,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	9,5
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DOOM 3	37	Shooter 1ª persona	8,9
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	29	Acción	5,8
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	5,5
DRIV3R	29	Conducción	9,5
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL CLUB DE LA LUCHA	35	Acción	6,4
EL ESPANTATIBURONES	34	Acción	5,7
EL GATO	27	Plataformas	5,7
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5



Juego	ROX	Género	Puntuación
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	9,3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD	34	RPG	9,0
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	8,5
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	04	Carreras	8,7
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FABLE	32	RPG	9,4
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7
FIFA 2002	04	Fútbol	9,2
FIFA 2003	10	Fútbol	9,4
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
FIFA FOOTBALL 2005	33	Fútbol	9,1
FIFA STREET	37	Fútbol	8,5
FIGHT NIGHT ROUND 2	38	Boxeo	8,0
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FLATOUT	34	Conducción	6,5
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FORD RACING 3	34	Conducción	5,5
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	39	RPG de acción	6,8
FORZA MOTORSPORT	40	Conducción	9,4
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FULL SPECTRUM WARRIOR	29	Acción táctica	8,5
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Plataformas	8,5
FUTURE TACTICS: THE UPRISING	35	Estrategia	7,0
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	29	Acción/Aventura	7,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO	35	Acción	7,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	8,5
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	9,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	02	Shooter	9,7
HALO 2	33	Acción en 1ª persona	9,7
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	29	Plataformas/Puzzles	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HEADHUNTER: REDEMPTION	33	Acción	6,9
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDYCAR SERIES	18	Carreras	8,5
INDYCAR SERIES 2005	30	Conducción	7,6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JADE EMPIRE	39	RPG en acción	9,0
JAMES BOND 007	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	8,5
JET SET RADIO FUTURE	03	Plataformas / Skate	8,9
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JUICED	40	Carreras-Tuning	8,9
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KAO THE KANGAROO ROUND 2	36	Plataformas	6,2
KING ARTHUR	36	Acción	3,5
KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS	33	Acción	8,8
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY	31	Shooter	9,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LEISURE SUIR LARRY: MAGNA CUM LAUDE	34	Aventura	6,5
LINKS 2004	23	Simulador golf	8,5
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS INCREÍBLES	34	Acción	7,4
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8,5
LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD	34	Simulador divino	8,0
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	Shooter espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MAFIA	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANAGER DE LIGA 2005	33	Manager de fútbol	8,5
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em-up	7,5
MASHED	30	Carreras	8,1
MAX PAYNE	04	Acción	8,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MECHASSAULT 2: LONE WOLF	36	Mechs	8,9
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT	41	Shooter bélico	8,0
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0

MECHASSAULT 2: LONE WOLF · MISSION IMPOSSIBLE OPERACIÓN SURMA · MORTAL KOMBAT: DECEPTION · MOTOGP 2 · NBA LIVE 2004 · NINJA GAIDEN · PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO · PRO EVOLUTION SOCCER 4 · PROJECT GOTHAM RACING 2 · PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY · SEGA GT ONLINE · SHENMUE II · SILENT HILL 2: INNER FEARS

Juego	ROX	Género	Puntuación
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	35	Acción	4,5
MERCENARIOS	37	Acción	9,0
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
METAL SLUG 3	33	Acción	7,0
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION	40	Conducción	8,9
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	36	Acción	8,0
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	8,5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	34	Lucha	9,0
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	05	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8,8
NBA LIVE 2005	34	Baloncesto	8,5
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8,7
NBA STREET VOL 3	38	Baloncesto	8.9
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8.5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	35	Carreras	7,9
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL 2002	03	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
NINJA GAIDEN	28	Acción	9,2
OBSCURE	29	Survival Horror	8,9
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,0
ODDWORLD: STRANGER'S WRATH	37	Acción	8,5
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OTOGI 2: INMORTAL WARRIORS	37	Acción	8,0
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
OUTRUN 2	33	Conducción	8.8
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8,7
PARIAH	40	Shooter	7,1
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de mechs	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PLAYBOY THE MANSION	38	Simulador	5,1
PREDATOR: CONCRETE JUNGLE	40	Lucha	6.1
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRINCE OF PERSIA 2	35	Acción en 3ª persona	8,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4.6
PRO EVOLUTION SOCCER 4	33	Fútbol	9,4
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,6
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2,1
PROJECT GOTHAM RACING	02	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PROJECT ZERO 2:CRIMSON BUTTERFLY DIRECTOR'S CUT	37	Aventura	8,8
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY	31	Acción	8,9
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7.0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9.0
RAINBOW SIX: BLACK ARROW	32	Shooter por equipos	8,5
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8.5
RALLISPORT CHALLENGE 2	29	Conducción	9,3
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RED DEAD REVOLVER	29	Shooter	8.6
RED NINJA: END OF HONOUR	40	Lucha	3,8
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	Shooter en 1ª per.	9.2
RICHARD BURNS RALLY	31	Conducción	6,8
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	Shooter en 1ª per.	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,1
ROBOTS	41	Acción	5.1
ROCKY	09	Boxeo	8,7
ROCKY LEGENDS	34	Boxeo	8,0
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
RUN LIKE HELL	32	Acción	6,9
SAMURAI WARRIORS	33	Acción	8,0
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	28	Acción	7,1
SCRAPLAND	38	Acción	7,9
SECOND SIGHT	32	Acción	7,0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8.7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5
SHADOW OPS: RED MERCURY	30	Shooter	8.0
SHELLSHOCK: NAM'67	31	Acción	7,5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8.8
SHREK	04	Plataformas	5,0
SHREK 2	30	Acción	6,7
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SILENT HILL 2: INNER FEARS	09	Survival horror	8,8
SILENT HILL 4: THE ROOM	32	Survival horror	8,5
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0

SILENT HILL 4: THE ROOM · SPLINTER CELL CHAOS THEORY · SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW · STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II: LOS SEÑORES SITH · STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO · SUDEKI · THIEF: DEADLY SHADOWS · TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER · TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 · TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 · UNREAL CHAMPIONSHIP II · X-MEN LEGENDS · XIII

Juego	ROX	Género	Puntuación
SKI RACING 2005	37	Ski	6,4
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS	38	Lucha	4,7
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8,5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SONIC MEGA COLLECTION PLUS	37	Plataformas	8,0
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9,0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPIKEOUT: BATTLE SRTEET	41	Lucha	4,5
SPLASHDOWN	08	Carreras	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPIDER-MAN 2	31	Acción	8,9
SPLINTER CELL CHAOS THEORY	38	Acción de sigilo	9,5
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SPYRO: A HERO'S TAIL	35	Plataformas	6,9
SRS: STREET RACING SYNDICATE	41	Conducción	4,0
SSX 3	22	Snowboard	8,9
SSX TRICKY	08	Snowboarding	8,9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	29	Shooter	7,0
STAR WARS BATTLEFRONT	33	Acción	8,5
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS III: LA VENGANZA DE LOS SITH	41	Acción	8,0
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9,5
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II	35	RPG	9,0
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	38	Acción	8,9
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
STILL LIFE	41	Aventura gráfica	6,9
STREET FIGHTER: ANNIVERSARY COLLECTION	33	Lucha	5,9
STOLEN	39	Acción	4,8
SUDEKI	32	RPG	7,5
SUPER MONKEY BALL DELUXE	39	Plataformas	8,0
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8,6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	Shooter	6,8
THE BARD'S TALE	38	RPG	8,0
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8.5
THE KING OF FIGHTERS	37	Lucha	7,5
THE PUNISHER	38	Acción	6,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE SUFFERING	28	Acción	8,9
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
THIEF: DEADLY SHADOWS	30	Sigilo	8,8
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9,1
TIMESPLITTERS 3: FUTURO PERFECTO	38	Acción	8,0
TOCA RACE DRIVER 2	28	Carreras	9,2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	6,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2	34	Acción Táctica	7,5
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8,5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica.	9,0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9.2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	03	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	34	Skateboarding	8,5
TOP SPIN	22	Deportes	9,0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRON 2.0 KILLER APP	37	Acción	7,0
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
TY EL TIGRE DE TASMANIA 2	35	Plataformas	6,5
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	37	Fútbol	7,9
UEFA EURO 2004	28	Fútbol	8,4
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS DE LEMONY SNICKET	36	Acción	7,4
UN VECINO INFERNAL	38	Acción	4,6
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
UNREAL CHAMPIONSHIP 2	39	Acción en 1ª persona	9,3
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VAN HELSING	29	Aventura/acción	7,5
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	31	Billar	8,8
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005	39	Billar	8,3
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WORMS FORTS: UNDER SIEGE	34	Acción/Estrategia	8,0
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6.0
X-MEN: LEGENDS	34	RPG	8,5
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	Shooter	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8.5
YU-GI-OH! DAWN OF DESTINITY	35	Cartas	5,0

¡Suscríbete!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

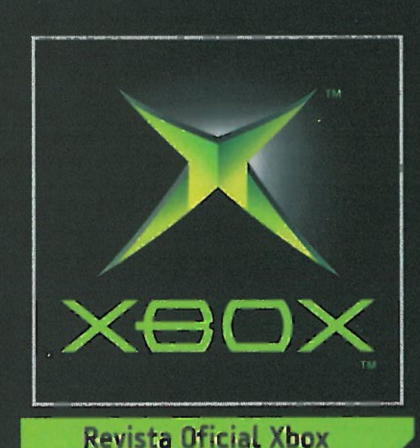
* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.



30% DE DESCUENTO

www.revistaoficialxbox.net

Asegúrate tu ejemplar de la Revista Oficial Xbox



Revista Oficial Xbox

¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

Oferta Especial de Suscripción

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..........

Dirección..........

Teléfonos..........

Población..........

Provincia..........

CP:..........

Correo electrónico..........

MC Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ **Adjunto talón nominativo** a MC Ediciones, S.A.

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2005

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

Play Live

Forza en Ebay

Quien está metido en el tema ya sabe que Ebay es un auténtico nido de sorpresas. Los objetos más peregrinos salen a subasta en la popular web de compra y venta mediante subasta; ahora le ha tocado el turno a *Forza Motorsport*, el excelente juego de conducción de Microsoft. Las opciones de personalización de los vehículos es uno de sus muchos atractivos y algunos jugadores avispados han comenzado a sacarle tajada al asunto.



Forza permite que los usuarios de Xbox Live intercambien vehículos entre sí, pero algunos de ellos no han tenido suficiente con esa opción y han sacado sus creaciones a subasta en Ebay. Así, por ejemplo, pueden encontrarse casos como el de las imágenes que ilustran este comentario: todo un Ferrari Enzo con look de spider-mobil -4 dólares-. O un Scarface Porsche Boxter con la cara de Al Pacino en *El Precio del Poder* que se subasta por 6.50 $. Ya se habían dado casos de venta de objetos y personajes de videojuegos en Ebay, generalmente relacionados con títulos que se desarrollan en mundos *on line* persistentes. Pero, que nosotros sepamos, es la primera vez que un juego de carreras irrumpe de esta forma en Ebay y, desde luego, la primera vez que tiene que ver con un título de Xbox Live. Si alguien se anima, ya sabe una forma de sacarse unos eurillos...

Bohemian anuncia Armed Assault

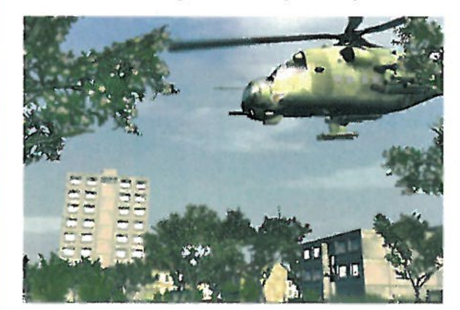
¿La nueva encarnación de Operation Flashpoint?

Apostamos a que sí. Pero esta es una de esas historias complicadas de seguir y en la que algunos datos se contradicen con otros. Primero, *Operation Flashpoint* era una simulación militar extremadamente realista que fue lanzada con éxito para PC allá por 2001. Desde entonces, ha habido varias expansiones y se ha desarrollado una versión exclusiva para Xbox que ha sufrido numerosos retrasos.

Operation Flashpoint fue editado por Codemasters, pero actualmente Bohemian Interactive no cuenta con una compañía que publique sus juegos. Y el nombre de *Operation Flashpoint* es propiedad de Codemasters, por lo que cualquier juego lanzado por Bohemian no puede utilizar ese nombre, a menos que ambas partes lleguen a un acuerdo. Algo que, según comenta Bohemian en su página web, todavía es una posibilidad. Y entretanto, ¿qué ha sido de *Operation Flashpoint* para Xbox?

Bueno, tenemos el título todavía anunciado en la web del desarrollador, aunque Codemasters no tiene planes actualmente para lanzarlo y, por tanto, el juego jamás podría salir con ese título en la consola de Microsoft. Igualmente hay una explicación de la situación entre Codemasters y Bohemian que hemos comentado. Y, para terminar de liar las cosas, tenemos el anuncio de *Armed Assault* para PC y Xbox, un juego sospechosamente parecido a lo que se ha visto de *Operation Flashpoint* para Xbox y con una lista de características prácticamente calcadas: control sobre más de cuarenta tipos de vehículos en el campo de batalla, más de 30 armas, 4 zonas de batalla que comprenden un total de 100 kilómetros cuadrados, dos campañas y 15 misiones individuales, comandar pelotones de soldados sobre el campo de batalla y más de cincuenta misiones para jugar en Xbox Live. No suena mal.

Como hemos dicho, el desarrollador no cuenta con un editor para sus títulos en este momento. Codemasters hace un tiempo que quitó *Operation Flashpoint* de su lista de lanzamientos, aunque mantiene un mini site del juego. En la web de Bohemian se mantiene una página sobre *Operation Flashpoint* para Xbox con una fecha de lanzamiento de la primavera pasada... para explicar en una carta abierta a la comunidad la situación con los derechos de la marca. Lo único que parece claro es que, con un nombre u otro, podremos disponer en Xbox de una simulación militar realista con pedigrí el próximo otoño.



Los vehículos aéreos también están incluidos.



Los tanques están entre los más de 40 vehículos disponibles en el juego.

Contenido descargable para Rainbow Six 3

Campo de entrenamiento para fuerzas de élite

Aún con la cuarta parte de la serie a la vuelta de la esquina, parece que *Rainbow Six 3* aún no ha terminado de dar sorpresas a sus seguidores. Ubi Soft ha publicado el que, suponemos, será el último contenido descargable para *Black Arrow*, la expansión del último capítulo del cuerpo de élite más famosos de la marca Tom Clancy.

Se trata de un nuevo mapa que responde al nombre de Boot Camp, un campo de entrenamiento militar con una capacidad para diez jugadores. Es un mapa pequeño y bien trabajado, ideal para tiroteos rápidos a muy corta distancia del enemigo. Boot Camp incluye algunos detalles que lo vinculan directamente con el próximo episodio de la serie, *Lockdown*. Para encontrarlos, hay que hacer un poco de exploración y buscar en los rincones más oscuros, pero ahí están para ir calentando el ambiente de cara al próximo lanzamiento. *Rainbow Six: Lockdown* será el cuarto capítulo dentro de la conocida serie de acción táctica en equipo de Ubi Soft, uno de los géneros favoritos entre los suscriptores de Xbox Live.



Boot Camp incluye una pista americana de entrenamiento.

LiveAnálisis

Miramos con otros ojos los últimos juegos analizados y nos centramos en sus opciones para Xbox Live



Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

La mejor alternativa a Halo 2



Del peculiar enfrentamiento que se da este mes entre los juegos analizados en esta sección -dos de las series emblemáticas de la acción on line, cara a cara- surge un claro vencedor. *Doom 3* es un gran juego y tiene la capacidad de ofrecer poderosas sensaciones en Xbox Live, pero la secuela de *Unreal Championship* es un espectáculo visual igual de competente, más completo, original y refrescante.

Una de las razones por las que las cosas se han resuelto de esta manera es que *Unreal Championship* es un juego concebido desde el primer momento para el juego *on line* y en Xbox. Se nota en su excelente rendimiento *on line*, teniendo en cuenta además que es un título en el que la acción es tan veloz como despiadada; en la facilidad con la que el jugador se mueve por los menús para dar con la partida indicada; en las numerosas opciones de personalización de las partidas, de las que hay que destacar la larga lista de mutágenos -modificaciones en la jugabilidad- que no se quedan en la anécdota y transforman por completo una partida, o le añaden un punto que las hace más interesantes. O en el completo sistema de estadísticas que le indica a cada uno su posición en el mundo de *Unreal Championship 2*. Al contrario que otros excelentes shooters que terminan por no defenderse tan bien en *Xbox Live* -caso de *Brothers in Arms* o *Halo* 2, al que está perjudicando la ingente cantidad de tramposos que pululan por sus partidas-, jugar a *The Liandri Conflict* es un auténtico placer y no presenta ningún tipo de contrariedad. Tanto en el modo *on line* como *off line*, éste es uno de los mejores títulos que han pasado por nuestras manos y no te lo deberías perder por nada del mundo.



↑ *The Liandri Conflict* trae un nuevo enfoque de vista al género.



↑ El jugador elige sus armas previamente a la partida.

Y aquí hay mucho que jugar: más de cuarenta niveles, 14 personajes y seis modos de juego. Todo ello sin perder el nervio habitual marca de la casa y introduciendo un estilo completamente nuevo de combate cuerpo a cuerpo y en tercera persona. La fórmula funciona a la perfección y resulta curioso comprobar cómo en Xbox Live unos jugadores se especializan en esta nueva variante -que incluye poderosos golpes finales al estilo *Mortal Kombat*- y otros permanecen más aferrados a la jugabilidad de toda la vida en primera persona.

Podemos buscarle las cosquillas si queremos ya que sorprende que no se hayan incluido soporte para clanes en el juego. Pero lo cierto es que aunque *The Liandri Conflict* sí cuenta con algún modo de juego en equipo, está más enfocado hacia la acción todos contra todos, que es precisamente el segundo inconveniente que se le puede buscar. Pero dado que lo que quiere lo hace tan extremadamente bien, resulta absurdo conceder más importancia a esos aspectos. Junto a *Halo 2*, el mejor shooter *on line* que hay disponible actualmente y con el que te vas a pasar horas y horas disfrutando.



EL QUE ACIERTA PUNTUA...
Hay un par de modos que requieren una explicación. Supervivencia es una sucesión de minitorneos de uno contra uno. El ganador permanece y se enfrenta al siguiente. Matanza de Nalis es otra cosa: los Nalis eran una especie de extraterrestres pacifistas que pululaban por el *Unreal* de 1999. Los jugadores compiten por ver quien extermina un mayor número. Sobredosis trata de una variante del Bola Loca de *Halo 2* en el que los jugadores deben llevar una bola de energía a un lugar determinado para puntuar. No es por equipos.



↑ La vista en tercera persona es tan divertida de jugar como la habitual.

Veredicto

Uno de los mejores shooters que se merece triunfar por todo lo alto. Y, por supuesto, el mejor Unreal en Xbox. **5//5**




El enervante tiempo de espera/precalentamiento al comienzo de cada partida se mantiene.



Las partidas *on line* admiten un máximo de sólo 4 jugadores.

Doom 3

De camino al Infierno





El hecho de que *Doom* aparezca en esta sección tiene un significado especial por la historia que arrastra el juego a sus espaldas. Allá por 1993, el primer título de la serie se convertía en el primer shooter en primera persona en ofrecer juego *on line*. Feroces partidas Deathmatch entre cuatro jugadores a través del módem. Pero si cambiamos la palabra módem por conexión de banda ancha, la misma frase es aplicable al *Doom* de casi quince años después.

Doom 3 presenta cinco mapas de juego para cuatro modalidades: deathmatch, Team Deathmatch, Last Man y Tourney. Realizados con el mismo y extraordinario nivel de detalle que ya comentamos en el análisis de *Doom 3*: claustrofóbicos y de reducido tamaño. Lo que, dadas las circunstancias, es casi una virtud. Breve, pero intenso. Y nada original, cierto. Pero a fin de cuentas, los de id son los que inventaron la fórmula y si alguien puede permitirse el lujo de anquilosarse en ella son ellos. Especialmente si se envuelve con una presentación del calibre que nos ocupa. Pero, afortunadamente, hay mucho más.

La gran aportación de Vicarious Visions a esta excelente conversión del juego de PC es la de haber añadido un modo de juego cooperativo a través de Xbox Live. Un total de 16 misiones que reproducen la mayor parte de la campaña para un jugador con ligeras modificaciones. Los enemigos son más duros, algunos recorridos han sido alterados, la munición es más abundante y, sobre todo, la sensación de rutina que asomaba en algunos momentos de la campaña off line desaparece por completo. La mejor forma de jugar a este *Doom 3*, ni más ni menos.

Lo mismo puede decirse de los jugosos extras presentes en la edición especial: los dos primeros capítulos de la serie, *The Ultimate Doom* y *Doom 2*, con el añadido de soporte para Xbox Live en Deathmatch y cooperativo. Obviamente, si hay que elegir nos quedamos con la tercera parte, pero esto es un pedazo importante de la historia del videojuego que mantiene buena parte de su encanto.

Doom 3 en Xbox Live no es una experiencia tan definitiva como nos hubiera gustado. Se echan en falta más modos de juego, más mapas y especialmente más jugadores. Resulta absurdo que cuando la comunidad de jugadores de PC tardó dos minutos en trampear el código para doblar el número de participantes *on line* y cuando la expansión PC del juego admite directamente los ocho, que Vicarious Visions se haya mantenido fiel al modelo original en este sentido. Pero no es menos cierto que el modo cooperativo compensa sobradamente esa carencia por una razón muy sencilla: partidas deathmatch las hay de todos los tamaños y colores, campañas tan terroríficas como la de *Doom 3*, sólo hay una.



¿NUEVOS MAPAS DESCARGABLES?
No podemos asegurarlo 100% porque no se ha dicho nada al respecto de forma oficial. Pero ahí, en el menú de Xbox Live, se encuentra disponible la opción de descarga. Con lo que es lógico esperar algún tipo de contenido descargable en el futuro. ¿Nuestra opinión? Hay una hermosa expansión de PC -*La Resurrección del Mal*- con un puñado de mapas nuevos que serían muy bien recibidos aquí.



El potenciador berserk convierte al jugador en una imparable máquina de destrucción durante unos segundos.



Yep! La motosierra está disponible en Deathmatch. Vamos a divertirnos.



Veredicto

Doom 3 se queda corto en cuanto a las opciones para el juego deathmatch. Pero lo compensa con un intenso cooperativo.

4//5



Concurso *Maria Sharapova tennis*

La Revista Oficial Xbox, en colaboración con I-play (los creadores del juego de tenis para móvil *Maria Sharapova Tennis*), te ofrecen la posibilidad de conseguir un sensacional teléfono móvil Motorola V3 (con el juego de la popular tenista incluido). Se trata de un modelo GSM cuatribanda que además de un impactante diseño ultraplano, ofrece características como tecnología Bluetooth, reproducción de vídeo MPEG 4, altavoz incorporado, estuche de aluminio o cámara digital con zoom 4x.

El juego *Maria Sharapova Tennis* es un divertido simulador protagonizado por la conocida tenista -más popular por sus gemidos y por su físico que por sus propias habilidades con la raqueta-, que nos permite competir en nuestro móvil con o contra la Sharapova en cuatro torneos diferentes del Grand Slam. Si quieres conocer más detalles de este juego o de cómo conseguirlo te invitamos a visitar la web www.iplay.com.

¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLO? **Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: Revista Oficial Xbox. Concurso *Maria Sharapova Tennis* Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona. Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de agosto. El nombre de los ganadores saldrá publicado en el nº 44 de la Revista Oficial Xbox**

Nombre: .... **Apellidos:** ....

Dirección: .... **Localidad:** ....

Provincia: .... **C.P.:** ....

Teléfonos: .... **Edad:** ....

Correo electrónico: ....

En el DVD

EL DISCO de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el pad direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.



Doom 3

Análisis: - | Puntuación: - | Jugadores: 1

Seguro que no se te han escapado las alabanzas que el tercer capítulo de la saga con más prestigio en esto de los shooters en primera persona ha despertado en su versión para PC, pero te aseguramos que nada ha podido prepararte para el despliegue de efectos especiales, horror y adrenalina que es *Doom 3* para Xbox. Y es que pocas veces un juego de Xbox se ha visto, movido y jugado tan bien como esta adaptación de Vicarious Visions para los maestros de id Software. ¿No nos crees? Sólo tienes que abrirte paso por nuestra fantástica demo de este mes, que te permitirá aprender los rudimentos de tu nueva asignación como marine espacial y disfrutar de uno de los niveles iniciales del juego... justo cuando las cosas empiezan a ponerse de verdad "interesantes".





Dead to Rights II

Análisis: ROX 41 | Puntuación: 5,2 | Jugadores: 1



MOVERSE
CÁMARA
CAMBIAR ARMA
DISPARO
RODAR
CUERPO A CUERPO
LANZARSE
AGACHARSE
APUNTAR
PERRO
SIN USO

Un hombre y su perro: no hay una combinación de fuerzas más efectiva contra el crimen... Sobre todo si el hombre es un experto en lucha cuerpo a cuerpo y en el uso de todo tipo de armas de fuego. En *Dead to Rights II* encarnas de nuevo a Jack Slate en una precuela que hace honor al cine de acción más espectacular de los últimos tiempos. Junto a tu fiel amigo canino, Shadow, deberás enfrentarte a una horda de enemigos armados hasta los dientes usando todas las habilidades de las que dispones: más de 25 brutales movimientos de desarme, un nuevo sistema de combate de 360 grados que te permite disparar en todas direcciones, lucha en melé con armas blancas (incluyendo barras, bates y hasta espadas), y un mortal arsenal de lo más nutrido. Por lo que no esperes más y con la ayuda de tu fiel compañero lánzate a la aventura que te proponemos con esta demo jugable.

SRS: Street Racing Syndicate

Análisis: ROX 41 | Puntuación: 4,0 | Jugadores: 1-2

Namco sigue la rutilante estela de *Need For Speed Underground* con un juego muy parecido en más de un sentido. Sin embargo, sus creadores han impreso su sello japonés en casi todos sus apartados, fichando a una gran abundancia de bellas señoritas para adornar los menús de juego y las carreras, integrando un apartado gráfico con predominio de reflejos y neones, y poniendo a tu plena disposición unas posibilidades de *tuning* capaces de satisfacer al más enfebrecido *fan* del *modding* automovilístico. En la demo podrás pilotar bien un espectacular Nissan Skylane M-Spec Nur, bien un fantástico Mitsubishi Lancer Evo VIII, en modo de carrera arcade y dentro de cualquiera de las siguientes tres pistas de creciente dificultad: City Circular en Philadelphia, Freeway Short en Miami y Tunnel Z en Los Angeles.





Flatout

Análisis: ROX 39 | Puntuación: 6,1
Jugadores: 1

Y más coches para nuestro disco de portada de este mes, en una demo que te permitirá descubrir hasta qué punto puede deformarse y perder piezas tu coche a fuerza de tortazos y, aún así, seguir dando caña a tus competidores. Pero como no hay mal que por bien no venga, para ayudarte a conseguir la victoria cuentas, como viene siendo habitual en este tipo de títulos, con un depósito de óxido nitroso que mágicamente se te irá rellenando con cada porrazo; cuanto más fuerte choques, más nitro obtendrás como premio. Tres circuitos diferentes, un coche nuevecito y, por si esto fuera poco, podrás ganar dinero superando los retos más increíblemente acrobáticos que puedas conseguir con tu coche... o mejor, con su sufrido conductor.







Películas en el DVD

TRAILERS DE JUEGOS PARA XBOX



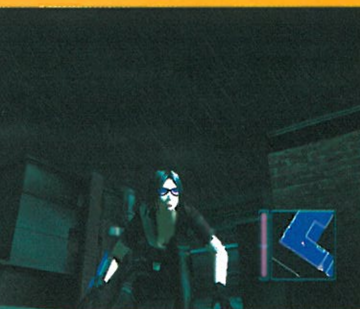
- Conspiracy: WMD
- The Godfather
- Painkiller
- Spartan: Total Warrior
- Total Overdose
- Battlefield 2: Modern Combat
- World Racing 2
- The Making of Destroy All Humans!

Stolen

Análisis: ROX 39 | Puntuación: 4,8
Jugadores: 1

Nada más dar tus primeros y silenciosos pasos en nuestra demo de este increíble despliegue de acción en tercera persona te darás cuenta de que *Stolen* no es un juego cualquiera. No es que tenga unos gráficos espectaculares, o unas animaciones fuera de serie (que los tiene, eso no lo dudes), sino que además su sistema de control es intuitivo y muy preciso, y sus dosis de adicción y jugabilidad, altas, muy altas. Más que entrar a saco como un elefante en una cacharrería, aprenderás que en este juego lo que cuenta es ser lo más silencioso y discreto posible. Bueno, en este caso discreta, porque la protagonista de nuestra historia es una gatuna fémina llamada Anya Romanov, una especie de Sam Fisher con la agilidad -y las curvas- de la mismísima Lara Croft.







Querida Revista Oficial Xbox...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Comentarios

Scrapland

Análisis: ROX 38 | Puntuación: 7,9
Jugadores: 1-2

American McGee es una de las leyendas vivas de la industria del videojuego, y por ello es un gran motivo de orgullo que haya escogido a un equipo de programación español para desarrollar su última propuesta. Ésta consiste en un divertidísimo videojuego en tercera persona en el que tomamos el papel de un simpático robot que, al poco de aterrizar en un planeta de chatarra llamado *Scrapland*, se verá envuelto en una descabellada trama detectivesca. Resulta que alguien está asesinando a los ciudadanos más influyentes del lugar, un futurista refugio para las máquinas en el que no se permite la entrada a ningún ser biológico. Nuestro amigo deberá hacer uso de sus habilidades como piloto caza-recompensas, y de la posibilidad de asimilar la personalidad de otros robots, para salir de ese tremendo atolladero.





El Gran Reto

El Gran Reto de este mes tiene como motivo principal la demo del vertiginoso *Street Racing Syndicate*, un trepidante juego de conducción callejera especialmente recomendable para los fanáticos del tuning. El reto que os proponemos es el siguiente: completar el circuito Miami Freeway Short en el menor tiempo posible. Para poder participar deberéis adjuntar una imagen similar a la que acompaña estas líneas en la que se pueda observar claramente vuestro tiempo.

Si consigues un buen registro, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que sólo es válido el envío de un tiempo.

El mejor tiempo recibido obtendrá como premio un Pack Básico de Centro Mail, compuesto por un Control Pad, una torre de almacenamiento para juegos y un cable de conexión Ethernet para Xbox Live. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 6 de septiembre (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 44 de la Revista Oficial Xbox, correspondiente al mes de octubre de 2005.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:

Concurso *SRS*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

o

xbox.mad@mcediciones.es



¿Puedes superar nuestra marca? Pues envíanos el cupón y participa en el Gran Reto de este mes.

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox. El Gran Reto *SRS*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 4 de septiembre. Los ganadores saldrán publicados en el número 44 de la *Revista Oficial Xbox* (octubre)

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

....

....

Localidad: ....

Provincia: ....

....

C.P.: ....

Tiempo: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



GANADORES RETO *Juiced*

José Mari González (Guipúzcoa) 1:31:94
Fran Canas Méndez (Badajoz) 1:33:42
Juan Ruiz Morales (Jaén) 1:33:47
Sergio Quevedo González (Cantabria) 1:33:85
Juan Manuel Ruiz Guerrero (Cádiz) 1:35:15

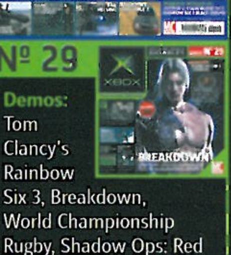
¡Envíanos tus trucos!

Si has descubierto algún truco o código secreto para alguno de tus juegos favoritos no dudes en enviárnoslo, y nosotros nos encargaremos de publicarlo para que puedas compartirlo con el resto de usuarios de Xbox. Lo puedes hacer por correo electrónico (mándalo a xbox.mad@mcediciones.es) o bien por correo ordinario a la siguiente dirección postal:

Sección Trucos
Revista Oficial Xbox
C/ Orense, 11, Bajos
28020 Madrid

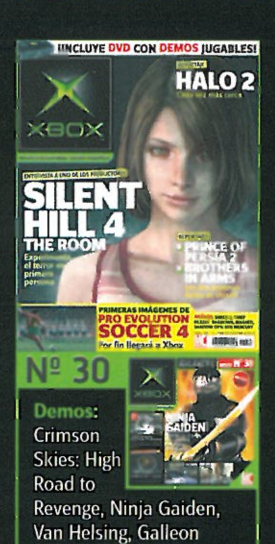
Números Atrasados





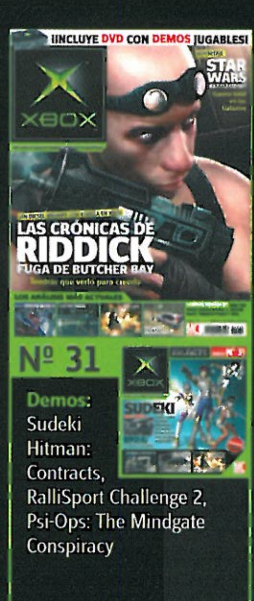
Nº 29

Demos:
Tom Clancy's Rainbow Six 3, Breakdown, World Championship Rugby, Shadow Ops: Red Mercury, Amped 2



Nº 30

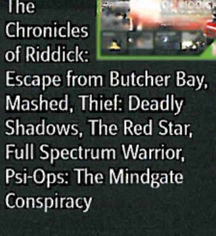
Demos:
Crimson Skies: High Road to Revenge, Ninja Gaiden, Van Helsing, Galleon



Nº 31

Demos:
Sudeki Hitman: Contracts, RalliSport Challenge 2, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy





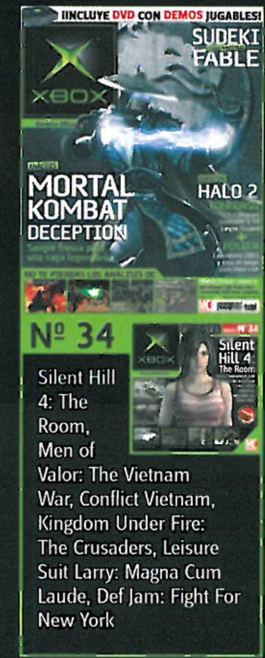
Nº 32

Demos:
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Mashed, Thief: Deadly Shadows, The Red Star, Full Spectrum Warrior, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



Nº 33

Colin McRae Rally 2005, Second Sight, Blinx: The Time, Sweeper 2, MTV Music Generator 3, Juiced



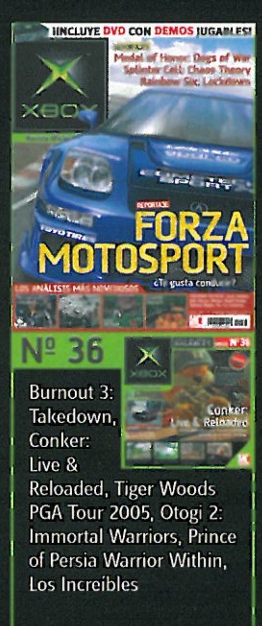
Nº 34

Silent Hill 4: The Room, Men of Valor: The Vietnam War, Conflict Vietnam, Kingdom Under Fire: The Crusaders, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Def Jam: Fight For New York



Nº 35

FIFA Football 2005 (Live), Dead or Alive Ultimate, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow, Rocky Legends, El Club de la Lucha, The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee



Nº 36

Burnout 3: Takedown, Conker: Live & Reloaded, Tiger Woods PGA Tour 2005, Otogi 2: Immortal Warriors, Prince of Persia Warrior Within, Los Increibles



Nº 37

Forza Motorsport, Tak 2: The Staff of Dreams, Star Wars: Republic Commando, Worms Forts: Under Siege, Outlaw Golf 2, SpongeBob SquarePants The Movie

Completa tu colección



30% de descuento



Cupón de Pedido

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

C. P. .... Población ....

Provincia..

Teléfonos..

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

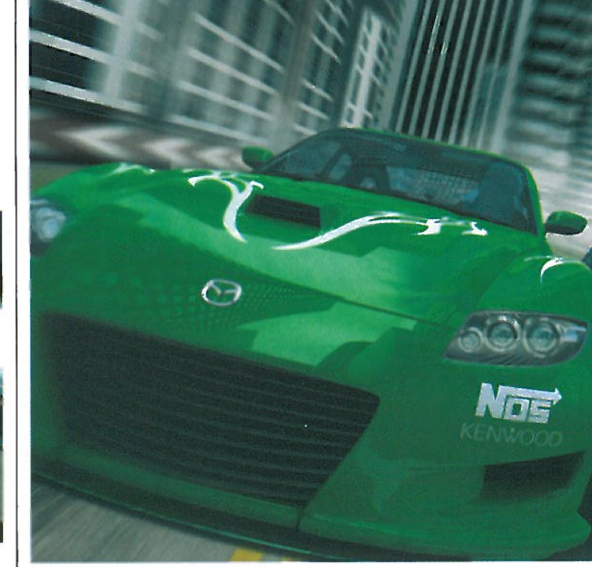
Nº ________________ Caducidad: __ / __

Nombre del titular: ________ Firma: ________

☐ nº 29 ☐ nº 30 ☐ nº 31 ☐ nº 32 ☐ nº 33
☐ nº 34 ☐ nº 35 ☐ nº 36 ☐ nº 37

Trucos

En estás páginas podrás encontrar los mejores códigos y trucos para los últimos juegos de Xbox. Te ayudaremos a encontrar niveles ocultos, desbloquear nuevos jugadores y, por supuesto, te ayudaremos a finalizar el juego sin agobios y dificultades. Así que ve olvidándote de volver a quedarte atascado en un juego.



↑ *Juiced.*

DEAD TO RIGHTS II

Si quieres conseguir que tu barra de energía sea inagotable en este difícil juego de Namco, todo lo que tienes que hacer es lo siguiente: utiliza el botón de pausa del juego y a continuación pulsa la secuencia de botones X, X, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo. Si lo has hecho correctamente se escuchará un grito.



↑ *Dead to Rights II.*

JUICED

La vida del aficionado al tuning no es fácil y aún menos conseguir el respeto que necesitas para progresar en este trepidante juego de Juice Games. Por fortuna, aquí te ofrecemos un par de valiosos trucos que lograrán ponerte las cosas mucho más sencillas. Los puedes introducir en el menú de trucos del juego.

PING - Desbloquea todos los coches (en modo Arcade)
FAST - Desbloquea dinero infinito (en modo Carrera)

LEGO STAR WARS

Aunque desgraciadamente este estupendo juego de Eidos no llegó a editarse de forma oficial en nuestro país, sois muchos los que lo habéis adquirido de importación. Por ello, no está de más que publiquemos la completa lista de trucos con la que se le puede sacar el máximo al juego. Todos deben ser usados en la tienda de Dexter.

CÓDIGOS GENÉRICOS:
NR37W1 = Blasters raros
L449HD = Blasters clásicos
IG72X4 = Blasters grandes
SHRUB1 = Cepillos
PUCEAT = Tazas de te
LD116B = Minikit detector
RP924W = Bigotes
MS999Q = Siluetas
4PR28U = Invencible

CÓDIGOS DE PERSONAJE:
Cheats: Character Codes

987UYR = Droide de batalla
EN11K5 = Droide de batalla (Comandante)
LK42U6 = Droide de batalla (Geonosis)
KF999A = Droide de batalla (Seguridad)
LA811Y = Boba Fett
F8B4L6 = Clon
ER33JN = Clon (Episodio III)
BHU72T = Clon (Piloto Episodio III)
N3T6P8 = Clon (Episodio III Swamp)
RS6E25 = Clon (Episodio III Walker)
14PGMN = Conde Dooku
H35TUX = Darth Maul
A32CAM = Darth Sidious
VR832U = Clon disfrazado
DH382U = Droideka
SF321Y = General Grievous
19D7NB = Geonosian
ZTY392 = Guardaespaldas Grievous

↓ *Lego Star Wars.*



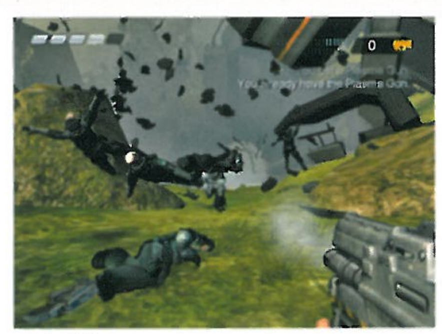
GTA San Andreas

Es, sin lugar a dudas, el juego estrella de los últimos meses, y dada su enormidad y su amplísima variedad de posibilidades, resulta de lo más apetecible poder disponer de alguna ayuda extra para lanzarnos a recorrer las calles de San Andreas. Aquí tenéis una completa lista de trucos que a buen seguro cumplirá todas vuestras expectativas. Los puedes usar en cualquier momento de la partida, pero recuerda utilizar el pad direccional y no el analógico para introducirlos.

- **Vida al máximo y conseguir 250.000 dólares:** gatillo derecho, negro, gatillo izquierdo, A, izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba
- **Conseguir todas las armas:** abajo, X, A, izquierda, gatillo derecho, negro, izquierda, abajo, abajo, gatillo izquierdo, gatillo izquierdo, gatillo izquierdo
- **Munición Infinita:** gatillo izquierdo, gatillo derecho, X, gatillo derecho, izquierda, negro, gatillo derecho, izquierda, X, abajo, gatillo izquierdo, gatillo izquierdo
- **Vida Infinita:** abajo, A, derecha, izquierda, derecha, gatillo derecho, derecha, abajo, arriba, Y
- **Conseguir máximo respeto:** gatillo izquierdo, gatillo derecho, Y, abajo, negro, A, gatillo izquierdo, arriba, blanco, blanco, gatillo izquierdo, gatillo izquierdo



- **Sex Appeal al máximo:** B, Y, Y, arriba, B, gatillo derecho, blanco, arriba, Y, gatillo izquierdo, gatillo izquierdo, gatillo izquierdo
- **Todos los coches con nitro:** izquierda, Y, gatillo derecho, gatillo izquierdo, arriba, X, Y, abajo, B, blanco, gatillo izquierdo, gatillo izquierdo
- **Te da más estrellas:** B, derecha, B, derecha, izquierda, X, A, abajo
- **Conductores agresivos:** derecha, negro, arriba, arriba, negro, B, X, negro, gatillo izquierdo, derecha, abajo, gatillo izquierdo
- **Tráfico agresivo:** negro, B, gatillo derecho, blanco, izquierda, gatillo derecho, gatillo izquierdo, negro, blanco
- **Todos los vehículos son invisibles:** Y, gatillo izquierdo, Y, negro, X, gatillo izquierdo, gatillo izquierdo
- **Todos los coches son como tanques:** gatillo izquierdo, blanco, blanco, arriba, abajo, abajo, arriba, gatillo derecho, negro, negro



Pariah.

U63B2A = Gonk Dro
PL47NH = Jango Fett
DP55MV = Ki-Adi Hundi
CBR954 = Kit Fisto
A725X4 = Luminara
MS952L = Mace Windu (Episodio III)
92UJ7D = Padme
R840JU = PK Droid
BEQ82H = Princesa Leia
L54YUK = Soldado rebelde
PP43JX = Guardia real
EUW862 = Shaak Ti
XZNR21 = Super Droide de batalla

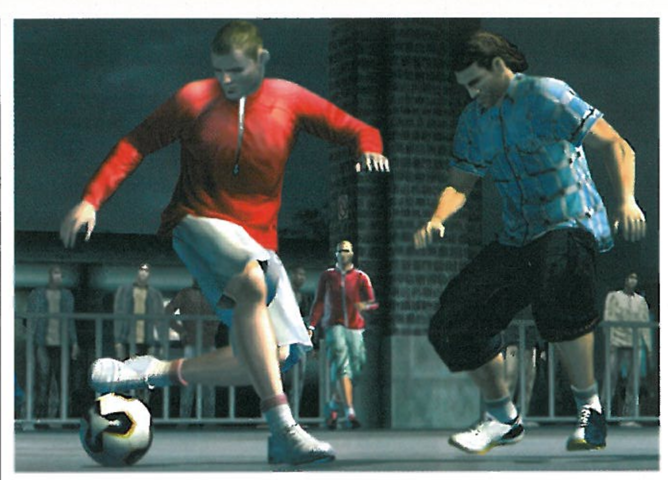
PARIAH

Si quieres conocer un par de sorpresas que este interesante shooter en primera persona guarda en su interior, accede al menú de opciones y luego selecciona el menú para introducir trucos. Usa luego una de estas dos posibilidades:

- **Nivel multijugador oculto 1:** Izquierda, Gatillo izquierdo, X, Izquierda
- **Nivel multijugador oculto 2:** Botón Blanco, Y, X, Botón Negro.

FIFA STREET

Ahora que su "hermano mayor" está a punto de visitarnos de nuevo, no está mal mientras tanto ir abriendo boca con este suculento aperitivo, que nos ofrecía la versión más espectacular y arcade del balompié. Y nada mejor para ello que hacer uso de los tres trucos que os ofrecemos, que os ayudarán a exprimir al máximo lo que esconde en su interior *FIFA Street.*


Fifa Street.



Golden Eye: Agente Corrupto.

- **Conseguir todas las equipaciones:** Ve al menú principal, pulsa -y mantén apretado- a la vez el gatillo izquierdo y el botón Y. A continuación, pulsa la siguiente secuencia de botones: Derecha, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo e Izquierda. La próxima vez que accedas a la opción de Crear Jugador todos los uniformes estarán disponibles.

- **Mini jugadores:** Ve al menú principal, pulsa -y mantén apretado- a la vez el gatillo izquierdo y el botón Y. A continuación, pulsa la siguiente secuencia de botones: Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Izquierda.

- **Jugadores de tamaño normal:** Ve al menú principal, pulsa -y mantén apretado- a la vez el gatillo izquierdo y el botón Y. A continuación, pulsa la siguiente secuencia de botones: Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda.

GOLDEN EYE: AGENTE CORRUPTO

Si en su momento no conseguiste completar este difícil pero divertido juego, aquí te ofrecemos una nueva oportunidad para intentarlo. Sólo tienes que hacer uso de los trucos -pulsa cualquiera de las combinaciones mientras estés jugando- que te ofrecemos y tus opciones de éxito se incrementarán exponencialmente

- **Poder Eye al completo:** Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, Botón Blanco, Botón Blanco, Botón Negro, Gatillo derecho, Botón Blanco.

- **Reponer escudo y energía al máximo:** Gatillo derecho, Gatillo derecho, Botón Negro, Botón Blanco, Botón Negro, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, Botón Negro.

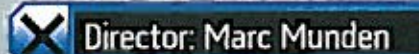
- **Desbloquear poderes Eye:** Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Botón Negro, Botón Negro, Gatillo derecho, Botón Negro, Gatillo izquierdo, Botón Blanco.

Si además quieres tener acceso a todos los niveles del juego, tanto los de la campaña para un solo jugador como los del modo multijugador, todo lo que tienes que hacer es lo siguiente: accede al menú de extras y pulsa la siguiente combinación de botones: Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba e Izquierda.

- **Todos los vehículos de agricultor:** gatillo izquierdo, gatillo izquierdo, gatillo derecho, gatillo derecho, blanco, gatillo izquierdo, negro, abajo, izquierda, arriba
- **Destruir todos los coches:** negro, blanco, gatillo derecho, gatillo izquierdo, blanco, negro, X, Y, B, Y, blanco, gatillo izquierdo
- **Los coches pueden volar:** X, abajo, blanco, arriba, gatillo izquierdo, B, arriba, A, izquierda
- **Los botes pueden volar:** negro, B, arriba, gatillo izquierdo, derecha, gatillo derecho, derecha, arriba, X, Y
- **Los coches pueden ir por el agua:** derecha, negro, B, gatillo derecho, blanco, X, gatillo derecho, negro
- **Coches más rápidos:** derecha, gatillo derecho, arriba, blanco, blanco, izquierda, gatillo derecho, gatillo izquierdo, gatillo derecho, gatillo derecho
- **Suspensión mejorada:** X, X, negro, izquierda, arriba, X, negro, A, A, A
- **Siempre es medianoche:** X, gatillo izquierdo, gatillo derecho, derecha, A, arriba, gatillo izquierdo, izquierda, izquierda
- **Tiempo nublado:** blanco, abajo, abajo, izquierda, X, izquierda, negro, X, A, gatillo derecho, gatillo izquierdo, gatillo izquierdo
- **Modo adrenalina:** A, A, X, gatillo derecho, gatillo izquierdo, A, abajo, izquierda, A
- **Modo pimp:** X, derecha, X, X, blanco, A, Y, A, Y
- **Modo bikini:** arriba, arriba, abajo, abajo, X, B, gatillo izquierdo, gatillo derecho, Y, abajo
- **Modo caos:** blanco, derecha, gatillo izquierdo, Y, derecha, derecha, gatillo derecho, gatillo izquierdo, derecha, gatillo izquierdo, gatillo izquierdo, gatillo izquierdo
- **El tiempo pasa más rápido:** B, B, gatillo izquierdo, X, gatillo izquierdo, X, X, X, gatillo izquierdo, Y, B, Y
- **Juego más rápido:** Y, arriba, derecha, abajo, blanco, gatillo izquierdo, X
- **Puedes apuntar mientras conduces:** arriba, arriba, X, blanco, derecha, A, gatillo derecho, abajo, negro, B

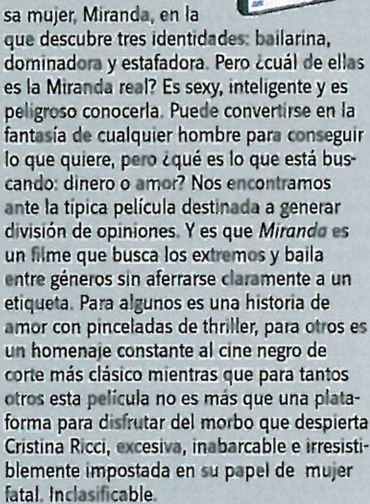

GTA San Andreas.

- **JetPack:** izquierda, derecha, gatillo izquierdo, blanco, gatillo derecho, negro, arriba, abajo, izquierda, derecha
- **Suicidarse:** derecha, blanco, abajo, gatillo derecho, izquierda, izquierda, gatillo derecho, gatillo izquierdo, blanco, gatillo izquierdo



Miranda

- Director: Marc Munden
- Intérpretes: Cristina Ricci, John Hurt, John Simm
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Cine negro
- Distribuidor: Universal



Frank, un bibliotecario soñador y romántico, empieza una apasionada relación con una misteriosa mujer, Miranda, en la que descubre tres identidades: bailarina, dominadora y estafadora. Pero ¿cuál de ellas es la Miranda real? Es sexy, inteligente y es peligroso conocerla. Puede convertirse en la fantasía de cualquier hombre para conseguir lo que quiere, pero ¿qué es lo que está buscando: dinero o amor? Nos encontramos ante la típica película destinada a generar división de opiniones. Y es que *Miranda* es un filme que busca los extremos y baila entre géneros sin aferrarse claramente a un etiqueta. Para algunos es una historia de amor con pinceladas de thriller, para otros es un homenaje constante al cine negro de corte más clásico mientras que para tantos otros esta película no es más que una plataforma para disfrutar del morbo que despierta Cristina Ricci, excesiva, inabarcable e irresistiblemente impostada en su papel de mujer fatal. Inclasificable.

Scaflowne (serie completa)

- Director: Shoji Kawamori
- Intérpretes: Robin Dunne, Robert Knepper, Sunny Mabrey
- Audio: Castellano, catalán y japonés en Dolby Digital 5.1
- Género: Animé
- Distribuidor: Selecta Visión

Esta serie tiene como protagonista a una joven estudiante con poderes premonitorios llamada Hitomi Kanzaki. Como si de una moderna Alicia se tratara, Hitomi es transportada mágicamente hasta un mundo espejo conocido como Gaia. En este escenario, dos poderosas potencias buscan hacerse con el control absoluto del planeta, objetivo en el que Hitomi se verá inmersa. Avalada por un éxito radical en la televisión japonesa y refrendada por los miles de otakus que la idolatran en nuestro país, llega por fin *Scaflowne*, posiblemente una de las series de televisión de animé que más furor ha causado en los años 90. El éxito no es baladí: ciencia ficción, fantasía, amor, odio... Este título lo tiene todo para dejarnos embobados y cuenta además con la garantía de tener detrás a Shoji Kawamori (*Macross*) y Nobutero Yuki (*Guerra de Loddos*). Un *pack* imprescindible para los amantes de la animación nipona.



El Escondite

- Director: John Polson
- Intérpretes: Robert de Niro, Dakota Fanning, Elisabeth Shue
- Audio: Castellano, alemán e inglés en Dolby Digital 5.1 y cast. en DTS
- Género: Thriller sobrenatural
- Distribuidor: Fox

EXTRAS

Comentario en audio del Director John Polson

4 Finales alternativos

Cómo se hizo El Escondite

Y algunos extras más...





David Callaway es un psicólogo que ha perdido recientemente a su esposa. En su casa de las afueras de Nueva York, Callaway intenta desesperadamente ayudar a su hija Emily a que supere el trauma que la muerte de su madre le ha causado. Pero antes de que pueda conseguirlo, padre e hija comienzan a ser acosados por algo o alguien llamado Charlie, un "amigo" que quizá sea imaginario o quizá no, pero que sin ninguna duda pertenece al mundo de las pesadillas... Aunque pasó un tanto desapercibida en las carteleras, hay que destacar *El Escondite* como una de las películas de terror y suspense más atractivas de las novedades de este mes. Seguramente no cambiará la historia del cine más reciente, pero no cabe duda de que John Polson -conocido por el discreto thriller *Fanático*- cumple con creces la papeleta. *El Escondite* se muestra como un largometraje de suspense sumamente efectivo en el que no hay sitio para el relax. El argumento consigue atrapar al espectador, que quedará a merced de los inesperados giros de la trama hasta la explosiva conclusión final, con sorpresa, como mandan los cánones. La labor de Robert de Niro y Dakota Fanning resulta convincente y pone la guinda a un thriller terrorífico y tan olvidable como absorbente.

Casino 10º Aniversario: Edición Especial

- Director: Martin Scorsese
- Intérpretes: Robert de Niro, Sharon Stone, Joe Pesci
- Audio: Castellano, alemán e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Drama
- Distribuidor: Universal



Las Vegas en 1973 es el escenario de esta increíble historia, basada en hechos reales, que gira en torno al dominio de la Mafia sobre los multimillonarios negocios de los casinos. El trío protagonista de esta historia se sumerge en un mundo de ambición ciega, pasión y codicia, tres elementos que por sí solos pueden construir y luego derrumbar un imperio. Basándose en un magnífico libro de Nicholas Pileggi -que también participó con acierto en el guión-, Martin Scorsese volvió a facturar una obra maestra de proporciones titánicas buceando con un pulso narrativo asombroso por los entresijos de Las Vegas y sus casinos. Esta película está a la altura de su mejor filmografía y vuelve a presentarnos a Robert de Niro y a Joe Pesci en plena forma, actuando como implacables mafiosos. *Casino* es una obra desbordante, extensa -casi tres horas- y definitiva: no se ha vuelto ni se volverá a hacer una película sobre Las Vegas como ésta. Esta magnífica edición viene acompañada de un DVD con una lista interminable de extras. Imprescindible.

Salem's Lot

Director: Mikael Salomon

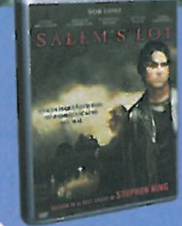
Intérpretes: Rob Lowe, Donald Sutherland, Andre Braugher

Audio: Castellano, alemán e inglés en Dolby Digital 5.1

Género: Terror

Distribuidor: Fox





Bean Mears, escritor en declive, regresa a Salem's Lot con la intención de escribir un libro sobre los extraños asesinatos y desapariciones que se relacionan con la misteriosa casa de los Marsten. Pero él no es el único extranjero que ha llegado. Unos comerciantes de muebles antiguos se han instalado allí y con la llegada de estos extraños comienzan a morir habitantes del pueblo. Las nuevas generaciones quizás no sepan que en los ochenta Tob Hopper (*Poltergeist*) se sacó de la manga un filme de más de tres horas de duración para televisión que todavía hoy se sigue considerando un clásico del horror. La película, titulada *Salem's Lot*, estaba basada en una de las mejores novelas del célebre escritor estadounidense Stephen King, uno de los maestros contemporáneos de la novela de terror. Pues ahora llega el remake actual, también en formato televisivo, para regocijo de los nuevos espectadores que poco o nada saben de esa lejana mini-serie con más de veinte años de antigüedad. Los resultados no son tan deslumbrantes pero resultan convincentes y, lo más importante, aterradores.



Entre Copas

Director: Alexander Payne

Intérpretes: Paul Giamatti, Virginia Madsen, Thomas Haden Church

Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1

Género: Comedia

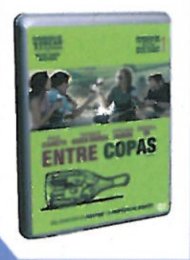
Distribuidor: Fox



Dos amigos treintañeros, Miles y Jack, emprenden un viaje de cata de vinos a lo largo de la costa central de California. Pero el viaje va adquiriendo una nueva dimensión a medida que los dos amigos viven nuevas experiencias por el camino. Por supuesto, la extraña pareja no tarda en ahogarse en vino, mujeres... y carcajadas. *Sideways* o *Entre Copas*, como prefiráis, ha sido el fenómeno independiente de la temporada –con permiso quizás de la no menos interesante *American Splendor*–. Estamos ante un filme inteligente que consigue convertir algo tan políticamente incorrecto como la ingesta de alcohol en algo divertido e incluso disfrutable. Cáustica, hilarante, con unos guiones perfectamente hilvanados y construidos, *Entre Copas* recupera la esencia de la buena comedia sin ceder un solo ápice a los lugares comunes y sin caer en la risotada facilona. Asimismo, la sensacional película de Alexander Payne se sostiene sobre unas interpretaciones soberbias que tiene en el gran Paul Giamatti su máximo exponente. El actor italo-americano consigue bordar un papel cargado de naturalidad y se convierte en el catalizador de un filme alimenticio desde cualquier punto de vista con el que sólo cabe una cosa: divertirse.

EXTRAS

- Comentarios de los actores
- Detrás de las cámaras
- Escenas inéditas
- Y algunos extras más...



Species III

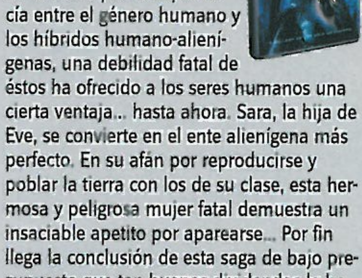
Director: Brad Turner

Intérpretes: Robin Dunne, Robert Knepper, Sunny Mabrey

Audio: Cast., ale, fran, ita, polaco e inglés en Dolby Digital 5.1

Género: Ciencia Ficción

Distribuidor: Fox



En la lucha por la supremacía entre el género humano y los híbridos humano-alienígenas, una debilidad fatal de éstos ha ofrecido a los seres humanos una cierta ventaja... hasta ahora. Sara, la hija de Eve, se convierte en el ente alienígena más perfecto. En su afán por reproducirse y poblar la tierra con los de su clase, esta hermosa y peligrosa mujer fatal demuestra un insaciable apetito por aparearse... Por fin llega la conclusión de esta saga de bajo presupuesto que tan buenos dividendos le ha dado a la Fox. Sin Natasha Henstridge, relegada a un mero cameo esta vez (una lástima, habría sido perfecto cerrar la trilogía con ella como protagonista), pero con una sustituta de altura en el papel de su hija, la sensual Sunny Mabrey, *Species III* es un colofón que no decepciona. Es justo decir que aquí hay más de lo mismo, pero con efectos mejorados, escenas eróticas un poco más subidas de tono y el morbo de presenciar el final del este enfrentamiento entre humanos e híbridos. Palomitas fuera.

Una Hija Diferente

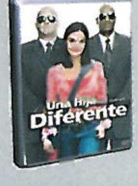
Director: Forest Whitaker

Intérpretes: Katie Holmes, Amerie Rogers, Marc Blucas

Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1

Género: Comedia

Distribuidor: Fox

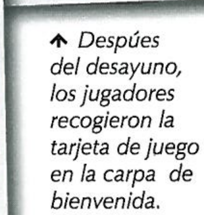


Samantha Mackenzie es una joven que ha vivido su vida en un entorno muy protector y que ahora quiere, simplemente, ir a la universidad como cualquier otra chica, lejos de la influencia de sus padres. El único problema es que su papá es nada más y nada menos que... ¡el presidente de Estados Unidos! Resulta curioso que Forest Whitaker aceptara un encargo de estas características ya que *Una Hija Diferente* no deja de ser la clásica comedia estadounidense para mentes bien pensantes y adolescentes con reparos. No es que el filme sea un bodrio, nada de eso, pero está claro que su blancura e inocencia pueden resultar un tanto cansinas para los que buscan emociones fuertes. De todos modos, no podemos obviar que como producto anecdótico funciona y que seguramente contentará por igual a todos los miembros de la familia. La protagonista, por cierto, es Katie Holmes, sí esa que se pasea por el mundo como novia-prometida de Tom Cruise.



IV Trofeo de Golf MC Ediciones

El pasado 25 de mayo celebramos la IV edición del trofeo de golf MC Ediciones. El escenario escogido para este año fue el club Torremirona Golf Resort, a pocos kilómetros de Figueres (Girona). El campo, en óptimas condiciones, y el buen tiempo permitieron a jugadores, clientes y amigos disfrutar y compartir con nosotros de un magnífico día de golf. En la comida posterior, que cerró la jornada, se hizo entrega de los premios y se celebró y promocionó el reciente lanzamiento de nuestra revista Golf Monthly.



↑ Despúes del desayuno, los jugadores recogieron la tarjeta de juego en la carpa de bienvenida.

← El día acompañó y las condiciones de juego fueron excelentes. En la foto, Bárbara Bellino en el green del hoyo 4.



↑ Pielsa regalaba un par de zapatos a los jugadores que embocaran un putt especial de seis metros, en un solo golpe.

→ En el hoyo 5 (un par 3 de 180 mt.) regalábamos esta magnífica Yamaha MAJESTY 400 a quién consiguiera el 'hole in one'.



www.mcediciones.es

Fabio Ballabio de Cassina y Tisettanta (izq), ganador del torneo en handicap inferior, recibe el trofeo de manos de Josep Cadena, consejero delegado de MC ediciones.

Diana Corominas de SSM, ganó el torneo femenino. En la foto junto a Jordi Fuertes, gerente de MC Ediciones.

Josep Puigdoller de South West Green en el juego corto, cerca del green.

Jordi Pons de Freecom (der.) entrega uno de los premios a Jaume Balcells de BPars.

Artur Díaz de B&W.

Manel Ferrer de Iberamigo (der.) junto a Miquel Company de ADIN.

Nuestro Agradecimiento









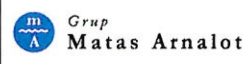
Capt. Cook
Golfwear







NIKE GOLF





En el DVD

Demos Jugables Exclusivas de Xbox



DEMOS JUGABLES

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Liu Kang y Kung Lao viajan a Outworld para enfrentarse al malvado Shao Kahn.

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Procura no enfadarle o de lo contrario te mostrará su cara menos agradable...

SCOOBY-DOO! UNMASKED

Vuelve el perro más miedoso y glotón de los dibujos animados en una divertida aventura.

Y ADEMÁS:

PARIAH

MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3

FULL SPECTRUM WARRIOR

SEGA GT 2002

VÍDEOS JUEGOS XBOX 360
Condemned, Dead Rising, Final Fantasy XI, Frame City Killer, Full Auto, Tom Clancy's Ghost Recon 3, Kameo: Elements of Power, The Elder Scrolls IV: Oblivion

¡VÍDEOS EN EL DVD!

- Grand Theft Auto: San Andreas
- City of the Dead
- Burnout Revenge
- Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
- Far Cry Instincts
- Call of Cthulhu: Destiny's End
- Advent Rising
- Medal of Honor: European Assault
- The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
- Worms 4: Mayhem

VÍDEOS DE LOS NUEVOS MAPAS DE HALO 2
Contención
Santuario
Campo
Brujería


↑ Grand Theft Auto: San Andreas.


↑ Worms 4: Mayhem.

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS

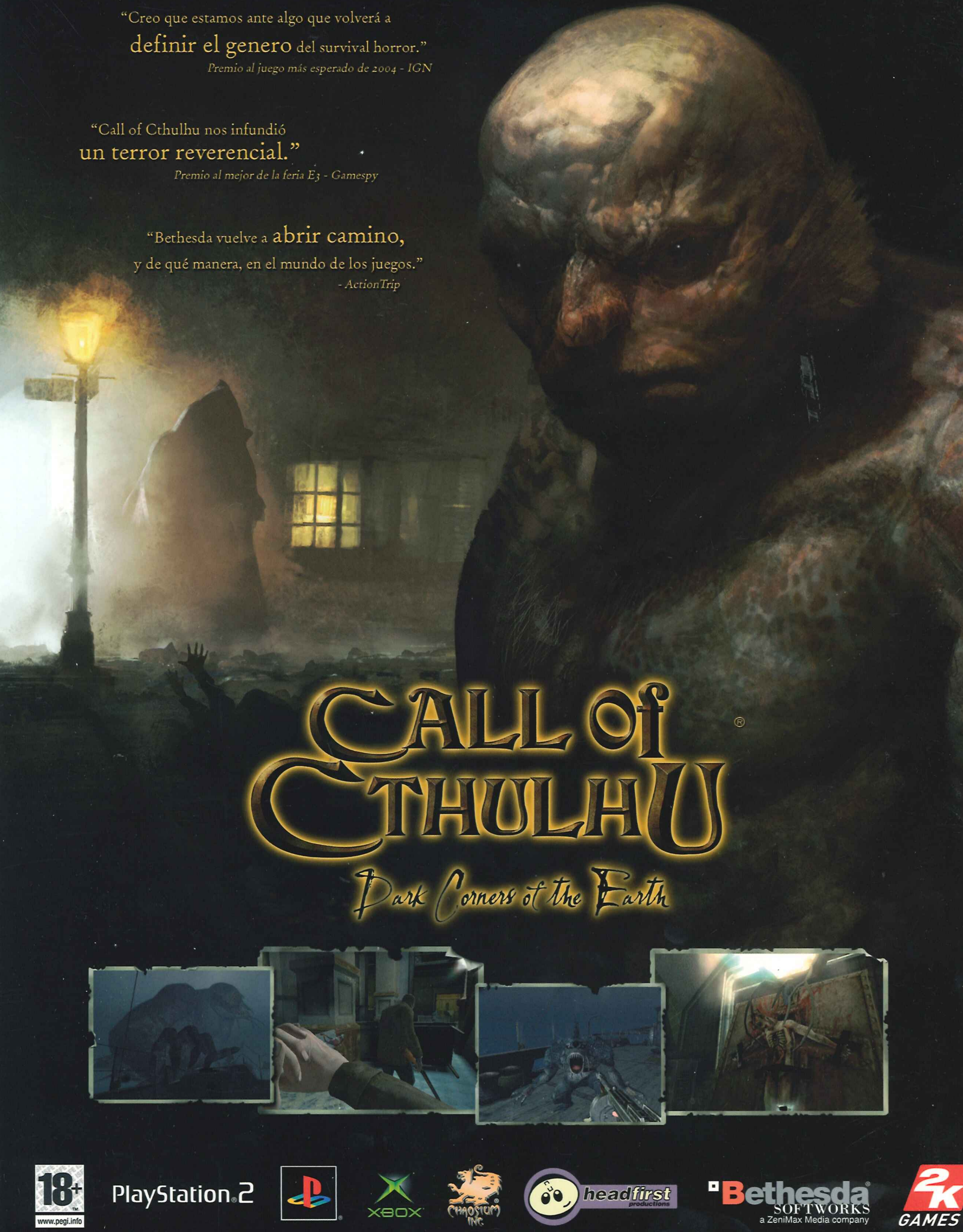

↑ The Incredible Hulk: Ultimate Destruction.


↑ Tom Clancy's Ghost Recon 2: Summit Strike.

- Halo 2 Multiplayer Map Pack
- Los 4 Fantásticos
- The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
- Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder
- Tom Clancy's Ghost Recon 2: Summit Strike
- King of Fighters: Maximum Impact

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.


"Creo que estamos ante algo que volverá a definir el genero del survival horror."
Premio al juego más esperado de 2004 - IGN
"Call of Cthulhu nos infundió un terror reverencial."
Premio al mejor de la feria E3 - Gamespy
"Bethesda vuelve a abrir camino, y de qué manera, en el mundo de los juegos."
- ActionTrip
CALL of CTHULHU®
Dark Corners of the Earth
18+
www.pegi.info
PlayStation®2
XBOX
CHAOSIUM INC
headfirst productions
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
2K GAMES